

LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº 10
375 Ptas
64 MAGAZINE
¡¡NOS ENSEÑA LOS DIENTES!!
ANALIZAMOS
F1 WORLD GRAND PRIX
MISSION: IMPOSSIBLE
ISS '98
WWF WARZONE
¡¡LIBRITO GRATIS!!
GUÍA COLOSAL DE BANJO-KAZOOIE
EN LA LINEA DE FUEGO:
HYBRID HEAVEN,
SHADOWMAN, O.D.T,
WINBACK, ...
Más armas, más sangre, más miedo...
TUROK 2
BUCK BUMBLE
EXTREME G 2
SILICON VALLEY
8 414090 102780 00010



Número 10 1998 31 Octubre

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
Miquel López,
Sonia Ortega, Magda Roselló,
Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
e-mail - comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 

El escritor italiano Césare Pavese sentenció que «cuando no sufrimos, sabemos que la felicidad no existe». De acuerdo con estas palabras, deberíamos agradecer el racionamiento de cartuchos al que nos hemos visto sometidos durante interminables meses: tanta privación nos habría permitido albergar la esperanza de que, allende nuestro tormento, nos aguardaba la dicha. Pero Pavese se equivocó: ahora que la temporada de vacas flacas toca a su fin, en la ECTS hemos podido comprobar que la felicidad sí existe. Nosotros la hemos experimentado a los mandos de los formidables juegos que allí se han exhibido.

La feria de Londres ha sido el escenario de un esperado ajuste de cuentas, del encuentro en el que se han vuelto las tornas: Nintendo 64 ha aplastado a PlayStation. Los formidables Hybrid Heaven y Castlevania 64 han capitaneado la ofensiva, aunque la intervención, entre otros, de Legend of Zelda, Rayman 2, V-Rally 64 y Turok 2 ha sido igualmente decisiva. Además, títulos como Body Harvest y Rogue Esquadron, pese a su incipiente desarrollo, también han podido alardear de una calidad acreedora de elogios que consolidará la hegemonía creativa de N64.

Con todo, la sombra de Dreamcast se proyecta amenazante sobre el territorio que se disputan N64 y PlayStation. Shigeru Miyamoto, en nombre de Nintendo, ha anunciado un cambio de estrategia para hacer frente al desafío: ha llegado la hora de producir juegos a porrillo. La calidad de los títulos que hemos visto en la E3 debe ir acompañada de un enorme catálogo de títulos disponibles. Ya era hora de que se dieran cuenta.





SUMARIO



PLANETA

TODAS LAS NOVEDADES PRESENTADAS EN LA ECTS DE LONDRES.



ANALISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS









SECCIONES


64
VISIÓN DE FUTURO







El ganador s

N64 devasta en la ECTS

LOS MÁS VENDIDOS

1 BANJO-KAZOOIE
2 ISS '98
3 NBA COURTSIDE
4 GOLDENEYE
5 ISS64
6 F1 POLE POSITION
7 QUAKE 64
8 FORSAKEN
9 GT 64
10 MARIO KART

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Sospechábamos que Nintendo blandiría sus mejores armas en la feria de Londres para hacer sombra a la máquina de Sony, pero ha sido algo más que eso: ¡un eclipse absoluto! N64 ha levantado pasiones.

Acabamos de llegar del pabellón Olympia de Kensington (Londres), y tenemos el tiempo justo para contarte en tres páginas todo lo que hemos visto antes de dar por terminado este número. Sí, puede que el año pasado con tres páginas sobrara sitio para comentar la presencia de Nintendo en la ECTS, pero este año las cosas han cambiado: ¡hay mucho que contar!
Por fin hemos dejado atrás a los 32 bits. ¡N64 se ha impuesto a PlayStation! Los títulos para nuestra consola estaban por todas partes. Incluso en los stands de los licenciatarios que trabajan para ambas consolas —como Acclaim y Ubi Soft— los programas de N64 tenían una presencia abrumadora. En cuanto a la calidad, los juegos de 64 bits demostraron ser muy superiores. Hemos



vencido por K.O. técnico.
Lo malo es que apenas hemos tenido tiempo para saborear el dulce néctar de la victoria, ya que ha comenzado una nueva batalla: N64 vs. PC. Nuestra consola ha pasado de perseguir la estela de PSX a codearse con los más grandes títulos de ordenador. Increíble pero cierto. Y buena parte de esta evolución se la debemos a Acclaim y a los chicos de Iguana: *Turok 2* ha sido uno de los mayores imanes de atención de toda la feria. La única diferencia que se podía advertir entre el cartucho de N64 y su homónimo para PC era el sistema de control: la versión para el último se maneja con teclado y ratón en vez de pad. ¡Por lo demás son casi idénticos!
Pero no creas que *Turok 2* ha sido la única maravilla que N64 ha desfundado para amilanar a su recalcitrante competencia. El ataque masivo de cartuchos (algunos inesperados) ha sido casi una emboscada para PSX. *Zelda* se convirtió en un golpe mortal para la máquina de Sony, rematando la faena de la E3. En el stand de Nintendo había más de 15 consolas (e infinidad de monitores) dedicados en exclusiva al juego de Link, ¡y no había un solo mando libre! Incluso al principio se formaban colas para jugar.
La bestia de 256M de Nintendo está lista para servir. La cámara ya funciona a la perfección, como el sistema de control; los menús están completos, el modo francotirador se ha retocado —¡ahora puedes utilizarlo incluso con un tirachinas!— y todos los escenarios están terminados. Sólo falta incluir unos cuantos secretos, algunos trucos... y meter los cartuchos en sus cajas.
No obstante, *Zelda* no es la única joya de la nueva corona


BODY HARVEST


BODY HARVEST


WIPEOUT 64

ATAJOS

LA N64, MÁS BARATA

Nintendo ha anunciado un precio recomendado de 19.900 ptas. para su consola de 64 bits frente al precio anterior de 24.990 ptas. Según Shigeru Ota, presidente de la oficina central de Nintendo en Europa (Grossostheim, Alemania), la caída del valor de cambio del yen y la señalada reducción en los costes de producción del hardware dan cuenta de esta bajada de precio. Paralelamente, Nintendo ha previsto un agresivo plan de márketing y un despliegue publicitario sin precedentes. En toda Europa, la gran N invertirá un total de 50 millones de dólares en estos conceptos.

se lo lleva todo



de N64: los mandos de *1080º Snowboarding* no estuvieron libres ni un segundo; el rugido de motores de *F-1 World Grand Prix* se oía desde todas partes; con *F-Zero 64* muchos descubrieron el verdadero significado de la palabra «velocidad»... Aunque nuestros ojos se clavaron inmediatamente en las novedades, en los cartuchos que no esperábamos encontrar: *Disney Magic Tetris, Quake II, Roadsters '98, Top Gear Overdrive, Knife Edge* y... *Rogue Squadron*. Otra de las novedades que presentó Nintendo fue *Bomberman Hero*. Lo único que tiene en común con los anteriores títulos de la serie (aparte del protagonista y sus bombas) es el aspecto de los escenarios. Ahora, hay un botón de salto, plataformas móviles, interruptores que activan ascensores... El personaje es capaz de trepar por los árboles, colgarse del borde de las plataformas al más puro estilo Lara Croft, nadar, bucear... Se parece mucho a *Mario*, aunque tiene algunos problemas de cámara similares a los de *Banjo-Kazooie*. Y ahora hablemos de sensaciones sublimes: las que se apoderan de tu alma cuando juegas con *Rogue Squadron*. ¿*Lylat Wars*? ¿*Aerofighters Assault*? ¿*Buck Bumble*? Están bien, pero... ¡*Rogue Squadron* es el simulador de vuelo definitivo! Su sistema de control es similar al de los mejores títulos de aviones de PC, y los gráficos en alta resolución están a años luz del ya fabuloso *Ace Combat 2* de PlayStation. Bueno, y eso sin contar con el detalle más importante: escenarios, naves, enemigos, unidades de tierra..., todo lo genial de la trilogía cinematográfica de George Lucas cabe dentro de un cartucho. Las naves son réplicas exactas de las de *Star Wars*, y hay un montón (todos los modelos que aparecen en la serie). Cuentas con dos sistemas de control simultáneos (ya explicaremos esto en nuestro próximo número), total libertad de movimiento (puedes volar en línea recta indefinidamente, los escenarios son «infinitos»), enemigos dotados de una inteligencia artificial independiente, naves que te acompañan durante la misión... Maravilloso. No obstante, el verdadero protagonista de la feria no fue el fastuoso stand de Nintendo. Ni el enorme templo de Acclaim. Y mucho menos la carpa de Sony. Fue un espacio pequeñito, modesto, opaco, cerrado, austero, casi «humilde»...: el stand de Konami. La compañía editora de *ISS64* y *Mystical Ninja* ha sido el principal lugar de peregrinación de los miles y miles de personas que han asistido a la feria londinense. Pocos juegos, pero los mejores de toda la feria: *ISS '98, Castlevania 64* y *Hybrid Heaven*. Encontrarás el análisis de *ISS '98* en este mismo número, y más información sobre *Castlevania 64* y *Hybrid Heaven* en nuestra Investigación Especial de Terceras Personas. En cualquier caso, el mes que viene volveremos con *Castlevania 64* y *HH*, porque hay unas cuantas cosas nuevas que contar. Te podemos adelantar que, si bien ambos cartuchos están al 40% de su desarrollo, ¡ya son mejores que casi todos los juegos que hemos visto! *Hybrid Heaven* puede presumir de una animación impecable, y sus gráficos son de una definición asombrosa. Y *Castlevania 64* es mucho más jugable de lo que parecía en un primer momento: su sistema de control es suavísimo, muy preciso; el cambio de arma (látigo-espada) ya no es automático; los escenarios son enormes e increíblemente detallados; la animación es fantástica... Hemos tenido el placer de conocer en persona a uno de los monstruos de final de nivel y... ¿cómo explicarlo? Tenía forma de «lobo-zombi», escupía fuego, no se le notaba ni un solo polígono y era unas cien veces más grande que el protagonista. ¿Te sirve como adelanto?

ZELDA



TUROK 2





O.D.T.



V-RALLY 64



SPACE CIRCUS



DE PELÍCULA...

La inesperada presencia (en versión jugable) de *Castlevania 64* y *Hybrid Heaven* ha sido el precio a pagar por dos lamentables ausencias: *Winback* y *Perfect Dark*. De *Winback* no hemos encontrado rastro alguno. Y de *Perfect Dark* sí, pero no era un rastro jugable, sino un vídeo. Dentro del stand de Nintendo había un pequeño minicine con capacidad para diez o doce personas. ¿La película? Duraba unos diez minutos, y estaba integrada por tres vídeos: el primero era de *Twelve Tales: Conker 64*, el segundo de *Jet Force Gemini* y el tercero de *Perfect Dark*. Los tres trabajos ultrasecretos de Rare. *Conker 64* funciona de maravilla. La animación es muy suave, y los puzzles parecen más sencillos y abundantes que los de *Banjo-kazooie*. La ardilla protagonista es capaz de excavar en el suelo y avanzar bajo tierra como un topo, saltar y hacer piruetas en el aire, nadar y bucear... En realidad se parece mucho a *Banjo*, aunque la acción aquí es continua, y la variedad de movimientos parece mayor. Ya veremos...

En cualquier caso, el aspecto que más está cuidando Rare es la interactividad de los escenarios. Por ejemplo, cuando Conker anda un poco escaso de salud, puede sacudir el tronco de un árbol para hacer caer unas cuantas avellanas y comérselas. Una idea genial.

Te recordamos que *Twelve Tales: Conker 64* contará con un modo de cooperación para dos jugadores con pantalla partida, aunque todavía está por ver si habrá otro modo para cuatro (un *deathmatch*).

En cuanto a *Jet Force Gemini*, el vídeo era tan corto y rápido que sólo podemos confirmar lo que ya te anticipamos: ¡será un juego bestial! A primera vista, y a juzgar por las capturas que te ofrecimos en el número 8 de *Magazine 64*, puede que hayas pensado que se trata de un «plataformas de peluche con pistola», ¿verdad? Pues no, en absoluto. A pesar de los colorines y el aspecto más bien infantil de los personajes, la acción es trepidante. Incluso nos atreveríamos a decir que será un cartucho de lo más «violento»... Hay momentos en los que aparecen tantos enemigos que lo único que ves delante de ti son las explosiones de tus proyectiles y los pedazos de tu enemigos volando por los aires. Efectos de luz alucinantes, gran variedad de armas, un modo francotirador —más parecido al de *Panzer Dragoon*, de Saturn, que al de *GoldenEye*—, un perro sobre el que puedes cabalgar en el fragor de la batalla, un modo de cooperación para dos jugadores, un *deathmatch* para cuatro... y acción. Cantidades industriales de acción. ¡Permanece atento a *Jet Force Gemini*! Puede que te sorprenda...

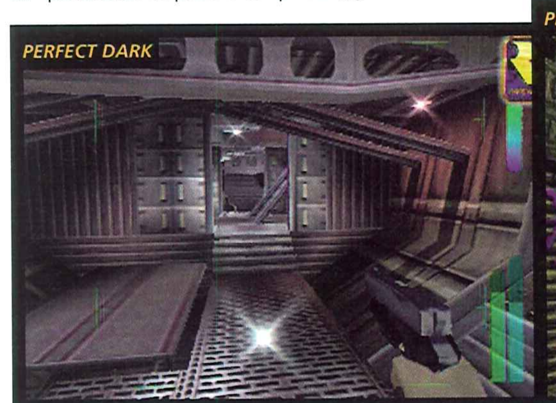
¿Y qué hay de *Perfect Dark*? ¿Algo nuevo? Curiosidad, ¿verdad? ¿Qué harías si no te contásemos nada? Vale, vaaale, seremos buenos...

... aunque lo cierto es que no hay mucho que contar. Sólo algunas impresiones: es —ya lo dijimos en el número 8— como *GoldenEye*, pero mejor. Incluso nos atreveríamos a vaticinar que será el mejor juego de N64 cuando esté terminado. Lo malo es que no sabemos cuándo llegará ese momento.

Puede que algunos usuarios de Nintendo 64 se sientan un poco decepcionados por el descarado parecido de *Perfect Dark* con *GoldenEye*. Rare no se ha tomado ninguna molestia en disimular que su nueva maravilla funciona con el mismo *engine* que el cartucho de Bond. Al principio creíamos que intentarían por todos los medios hacer algo diferente, mejor, pero... ¿quién podría mejorar *GoldenEye*? O mejor dicho: ¿QUÉ haría mejor a *GoldenEye*? La perfección sólo se mejora con más perfección, y la gente de Rare parece que está trabajando sobre esa idea: más armas, más enemigos, más niveles, más escenarios, más efectos de luz, más... más. Por eso, una de las cosas que volveremos a encontrarnos (esperemos que pronto) será la doble arma: una en cada mano. Lo genial es que, como dijimos en la *Investigación Especial* del número 8, en *Perfect Dark* habrá vehículos. Por ahora sólo conocemos la moto «estilo *Forsaken*», pero habrá más. ¿Y cómo es la moto? ¿Como el tanque de *GoldenEye*? ¡Ja! El tanque del señor Bond era un pedazo de hojalata. La moto de *Perfect Dark* es muy rápida, y su ingravidez se hace notar desde el primer momento. Y sí, se parece muchísimo a las de *Forsaken* (casualidades de la vida): se inclina en las esquinas, alcanza mayor velocidad cuando toma impulso, es muy estrecha (no es necesario aparcarla para seguir a pie cuando tienes que pasar por un sitio estrecho, como te sucedía con el tanque de *GoldenEye*) y, por supuesto, te permite conducir y disparar al mismo tiempo. Ir a toda pastilla por el interior de una nave alienígena, montado en un vehículo que flota en el aire y con dos ametralladoras... nos encanta.

La estética de los escenarios no tiene nada que ver con la del juego de 007. Abundan las ventanas de cristal con vistas al exterior, a veces un exterior en 2-D muy real. Hay un nivel, por ejemplo, en el que vas persiguiendo a un malo escaleras abajo, en un rascacielos. Pues bien, en los descansillos de la escalera, hay una hilera vertical de ventanas con vistas a la ciudad: es de noche, y al principio lo ves todo desde lo alto, hay cientos de luces encendidas... Pero lo mejor es que, a medida que bajas en pos del malo, el fondo 2-D que acabas de ver a través de las ventanas del piso superior también va subiendo, de forma que tienes la sensación de que de verdad estás bajando un piso tras otro... ¡Es indescriptible! *Perfect*-o.

Si avanzas por un pasillo oscuro y de repente entras en una habitación con techo de cristal, al mirar hacia arriba, el sol te ciega por un momento. Lo ves todo blanco durante unos segundos, hasta que «tus ojos» se han acostumbrado a la luz, y el escenario aparece poco a poco a tu alrededor... ¡Queremos jugar ya! Y seguro que lo haremos muy pronto...

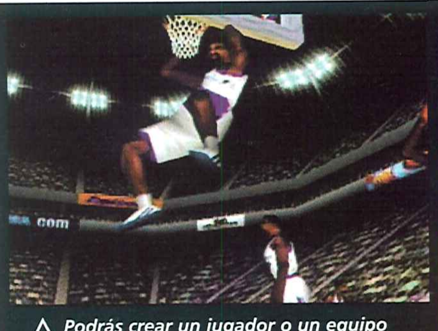

PERFECT DARK


PERFECT DARK


PERFECT DARK

CONTINUARÁ... Te contaremos muchas cosas más sobre la ECTS en nuestro próximo número.

100% BASQUET


Podrás crear un jugador o un equipo entero y personalizar su estilo de juego.



El pressing de los Celtics, la ofensiva en triángulo de los Bulls, las astucias de los Sonics... Elige tu estilo de juego predilecto.

En NBA Jam habrá más de trescientos jugadores de la NBA con sus caras escaneadas. Todo un festín fisonómico.


Torneos de exhibición, de tiros libres, de temporada, de temporada personalizada, playoff... NBA Jam dará mucho juego.

NBA JAM ´99

NSC/IGUANA WEST/ACCLAIM	64M	1-4	NOVIEMBRE

En su nueva encarnación, NBA Jam ha abandonado el estilo arcade de velocidad endiablada y mates a go-gó en favor del realismo propio de un simulador. Ahora, podremos disfrutar de partidos cinco contra cinco donde se combinarán el ritmo veloz y la estrategia del auténtico baloncesto con el esplendor gráfico de NFL Quarterback Club y All Star Baseball.

En *NBA Jam*, fieles reproducciones en alta resolución de los más famosos estadios serán testigos de los duelos entre los 29 equipos de la NBA. Cada vez que activas un estadio, se oye la canción del equipo local. Los estilos de juego característicos de las diferentes formaciones tienen cabida en esta secuela.
En cuanto a la jugabilidad, Acclaim atribuye a los jugadores una extraordinaria inteligencia artificial. Además, se podrán activar jugadas sobre la marcha a partir de un surtido de más de 50 tipos, tanto para defensa como para ataque.
La animación rezumará dinamismo y veracidad gracias a los 500 movimientos capturados a Stephon Marbury. A ello hay que sumar movimientos personales tales como el lanzamiento con una mano de Mason, o la rotación de la pelota sobre un dedo característica de Pippen. Por otra parte, la opción de Total Team Management permitirá el intercambio, el fichaje y el despido de jugadores. Es casi seguro que *NBA Jam* dejará atrás a *NBA In the Zone*. Su verdadero rival es *NBA Courtside*. En uno o dos números elucidaremos si el simulador de Nintendo conserva o no la corona de los simuladores de baloncesto para N64.


Las lesiones de los jugadores afectarán su rendimiento durante el partido y la temporada.



LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Se rumorea que Nintendo está trabajando a toda máquina en un juego de skateboarding. Fuentes fidedignas en Japón afirman que el desarrollo corre a cargo del equipo detrás de *1080° Snowboarding*. Una vez más, Shigeru Miyamoto supervisa la calidad del proyecto.

Battlezone y *Asteroids*, dos viejos clásicos de arcade, se lanzarán en N64, aunque su conversión irá acompañada de una radical actualización. Los chicos de Crave Entertainment, muy ocupados con *Caesar's Palace* y *Milo's Astro Lanes*, se encargarán de los trabajos de desarrollo, mientras que Activision será la compañía editora.

Y puestos a hablar de Activision, nos han llegado informaciones de lo más decepcionantes acerca de una versión de *Nightmare creatures* para N64. Según parece, el juego no saldrá en el Viejo Continente debido a un contrato de exclusividad de Sony Europa. El cartucho sí se editará, en cambio, en Estados Unidos. Nuestros contactos en Kaisto —los desarrolladores del juego— reconocen que la conversión va viento en popa, pero no están muy seguros de cuán vinculante es el acuerdo con Sony.

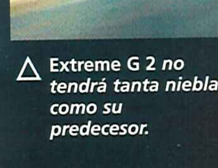
Descent 64, que parecía haber sido cancelado, vuelve a estar en el candelero. Interplay asegura que el juego va por buen camino y que tiene una pinta estupenda.

Las últimas nuevas de DMA Design cierran esta sección. Con *Body Harvest, Silicon Valley* y *Wild Metal Country* en plena cocción, sería lógico pensar que en la cocina de DMA Design ya no dan a basto. Pues no: tienen un cuarto proyecto en cartera, cuya naturaleza nos han prohibido desvelar, aunque os aseguramos que no es *Grand Theft Auto*. ¡Qué pena!

Motores de azufre

EXTREME G 2

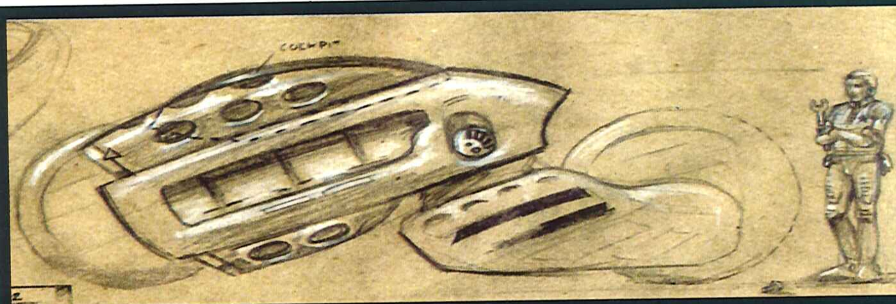
NSC/PROBE/ ACCLAIM	128M	1-4	Otoño 98



△ Extreme G 2 no tendrá tanta niebla como su predecesor.

◁ Ahora, las motos serán controlables en las curvas.

Extreme G 2 es fiel a la estética lúgubre y expresionista del juego original. ▷



△ Acclaim afirma que los efectos de luz estarán a la altura de los de Forsaken.

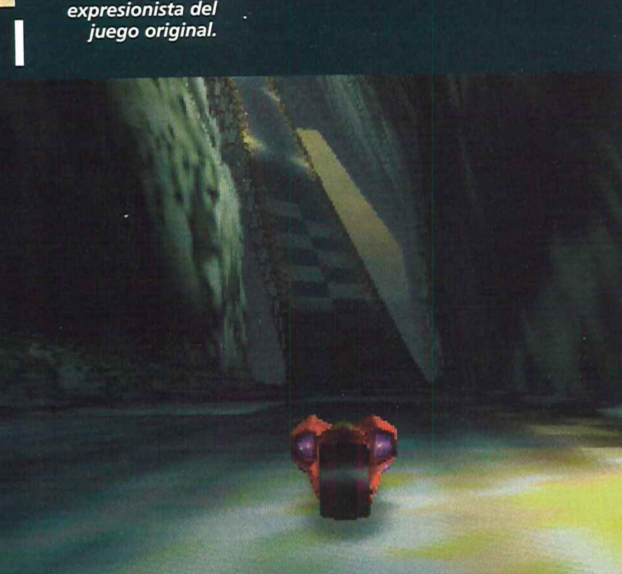
Más grande, más suave, en definitiva, mejor. Así dice Acclaim que va a ser la continuación de Extreme G. Esta nueva entrega de carreras infernales presentará 16 motos y más de una treintena de pistas con competiciones diurnas y nocturnas. Además, cada circuito dispondrá de múltiples atajos a los que sólo accederás una vez hayas hecho explosionar los muros que los obstruyen mediante armas. Probe las está pasando moradas para comprimir tantas maravillas en un cartucho de 128M, es decir, el doble de memoria que la mayoría de los títulos de carreras en 64 bits.



△ Este otoño va a ser pródigo en juegos de carreras futuristas. Extreme G 2 se enfrenta a competidores de altura.

La mejora de los gráficos es uno de los cambios más apreciables en esta continuación. Aunque los *frames* correrán a una velocidad que doblará la del título original, parece que se ha resuelto la imposibilidad de maniobrar las motos en las curvas. Se trata de una buenísima noticia, teniendo en cuenta que ése era el fallo más grave de *Extreme G*. Además, se ha reducido mucho la niebla, omnipresente en el juego original, ganándose así mucha profundidad de visión; ahora, por ejemplo, podremos apreciar las texturas del cielo en la parte superior de la pantalla (suponemos que mejores que las nubes estáticas del inefable *Cruis'n World*). No faltarán sutilezas tales como las bandadas de pájaros surcando los cielos, o el reflejo de las motos en determinadas superficies. Los efectos de luz —con una variedad impresionante de destellos y halos— estarán a la altura de otros grandes títulos de Acclaim, como *Forsaken* y *Turok 2*. De otra parte, se ha rehecho del todo el modo multijugador (¡jo, menos mal!), y hay que decir que los pilotos tendrán por fin un rostro, una identidad y una biografía, así como habilidades específicas en cuanto a la conducción. En lo tocante al arsenal, sabemos que las armas se han reforzado espectacularmente, con la inclusión de nuevos proyectiles y minas.





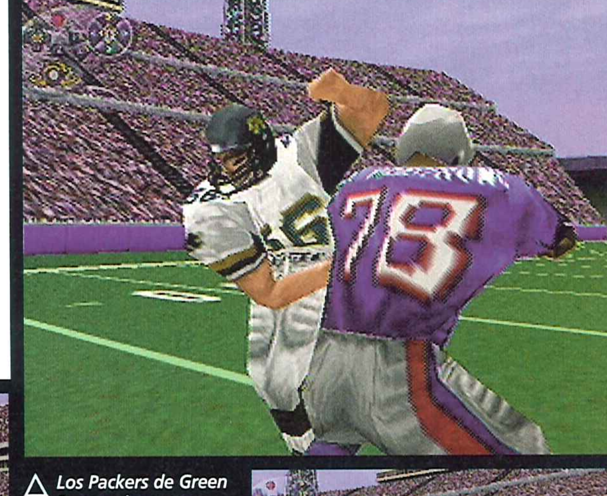
△ Satanás estaría encantado de pilotar una de estas motos.

WipeOut 64 y *F-Zero X* no se lo pondrán fácil a las carreras infernales de *Extreme G 2*, pero en Acclaim están convencidos de que el suyo es el caballo ganador. No seremos nosotros quienes les llevemos la contraria (de momento).

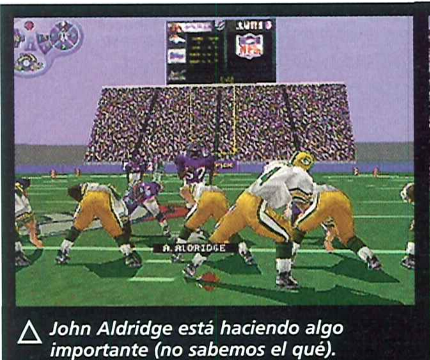




¡QUE MODALES!



△ Los Packers de Green Bay se abren paso con la delicadeza de un paquidermo.



△ John Aldridge está haciendo algo importante (no sabemos el qué).



◁ ¡Guauuu! Ni siquiera le ha dejado tiempo de agarrar la pelota. ¡Qué poca deportividad!

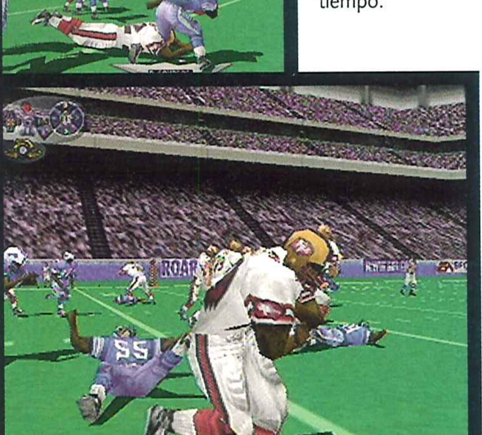


Pies, para qué os quiero. ▷

MADDEN '99

ELECTRONIC ARTS	64M	1-4	Disponible

Ya estamos en otoño, las hojas caen, los días son más cortos, la liga empezó hace tiempo... y hay un nuevo juego de fútbol americano en las estanterías. La pasada temporada dos juegos se peleaban por obtener la estima de los compradores...y a nivel mundial ganó *QuarterBack Club '98* gracias, sobre todo, a sus maravillosos gráficos en alta resolución. Pese a recibir críticas aún mejores y al respeto que habría que profesar a los clásicos, *Madden '98* no pudo competir ni con los gráficos ni con la licencia oficial de *QBC '98*, que estuvo en lo más alto de las listas americanas durante bastante tiempo.



En la nueva temporada, EA —viejos maestros imbatibles en el arte de crear juegos a partir de licencias oficiales— ha decidido que a ellos no les gana nadie. Y menos en su propio terreno. Tras miles de horas de trabajo se lo han montado para ofrecerte un juego con gráficos en alta resolución que pondrá a la serie *Madden* de nuevo en su sitio. Es decir, en la más alta consideración de los compradores de videojuegos de fútbol americano. No sólo eso, se lo han montado también para hacerse con la valiosa licencia NFL que tantos beneficios reportó a *QBC*. Por lo tanto, se acabó designar a los equipos por el nombre de la ciudad, ahora se llaman como se llaman (ejemplo: Green Bay y Dallas ahora son los Packers y los Cowboys; ten en cuenta que en los Estados Unidos los equipos tienen un nombre que muchas veces no tiene relación alguna con la sede oficial del mismo; de hecho hay equipos que cambian de ciudad —y no de nombre— sin ningún problema). También podremos disfrutar de los logotipos auténticos, de los estadios reales... Podrás emplearte a fondo con los treinta equipos de la presente temporada, amén de otros ochenta y cinco que incluyen plantillas clásicas, de fantasía y equipos secretos... *Madden NFL '99* no tendrá nada que envidiar a la próxima secuela de Acclaim.

GRÁFICOS — **La animación de los jugadores es más realista que en QuarterBack Club**

Los jugadores que podrás manejar ofrecen muchos más detalles que los de *QBC '98*. Su animación es más realista, y hay captura de movimiento personalizada, así como celebraciones de *touchdowns*. Por supuesto, el clásico sistema de control *Madden* de tres jugadas sigue vigente. Los comentarios, en inglés, siguen siendo del legendario John Madden, y no falta la brillante presentación que caracteriza a los productos factura de EA Sports. Todo parece indicar que esta vez el caballo ganador es el suyo. *Madden '99* está ya a tu disposición. Aún estás a tiempo de comprarlo antes de que acabe la superbowl.






A PARTIR DEL 1 DE OCTUBRE

Solicítela en su quiosco habitual



ESTE MES:

El Pastor Alemán - El Pastor de Brie - El Sealyham Terrier - El Setter Gordon
Belleza y Peluquería - Verdadero o Falso - Salud - Agility
Nuestro Reportaje - Siegerschau '98 - Exposiciones y Monográficas

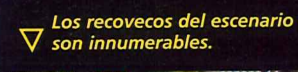


Gorilas en la niebla... ¡Ah, no, es una abeja! Es que casi no se ve...

BUCK



«Sí, es difícil ser abeja y pasar desapercibida con dos lanzamisiles...»



Los recovecos del escenario son innumerables.



¡Qué explosiones! Y lo mejor es que no afectan a la velocidad de los cuadros por segundo.





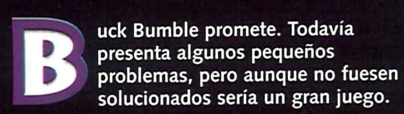
Cada escenario es un poco más lúgubre que el anterior.



Un retrete roñoso. Y gigante. Qué asco.

Pasear por un jardín ya no volverá a ser lo mismo.

Te ataca una lombriz cibernética gigante. Y está muy oscuro. Cuidado.

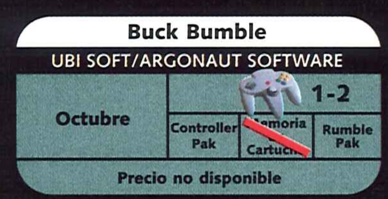


Buck Bumble promete. Todavía presenta algunos pequeños problemas, pero aunque no fuesen solucionados sería un gran juego.

El primer problema que salta a la vista son los escenarios: la naturaleza poligonal del «diminutamente gigantesco» mundo de Buck resulta demasiado evidente. Aunque los niveles son exteriores, al aire libre, en realidad parece que vuelas por un laberinto sin techo. Está limitado por paredes en todo momento, y eso es algo poco digno de un simulador de

BUMBLE

¡Y A TI QUÉ TE PICA!



Buck Bumble			
UBI SOFT/ARGONAUT SOFTWARE			
Octubre	1-2		
	Controller Pak	Memoria Cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

Es curioso: lo que uno se pierde por no prestar atención a las cosas más cotidianas. ¿Sabías que en el jardín de tu vecina se está librando una batalla nuclear desde hace meses? No, claro. No te has fijado. Nadie presta atención a un par de flores chamuscadas y unos cuantos cadáveres de insectos... Al menos, nadie que mida más de dos centímetros.
Pero eso cambiará cuando conozcas Buck Bumble. La percepción del mundo cambia por completo cuando te conviertes en abeja. Bueno, no en una dulce y simpática abeja con mochila, como Banjo y Kazooie bajo el hechizo de Mumbo, sino más bien en un abejorro cibernético equipado con armas automáticas, semiautomáticas y nucleares...



▷ *Si vuelas por los aires a un enemigo que está muy cerca, la onda expansiva afecta a tu nivel de vida.*



△ *¡Esos gusanos no se acaban nunca!*

vuelo (como esos a los que tanto se parece en otros aspectos). Las texturas son fantásticas, pero quizás eso no sea suficiente para disimular los enormes polígonos de las paredes y el suelo... Vaya, que no son los gráficos de *Banjo-Kazooie*. ¡Pero es que Rare ha puesto muy alto el listón de la Tecnología! La niebla también es un problema en los espacios más abiertos (muchos). Si avanzas a toda velocidad, es muy posible que tus enemigos te vean antes que tú a ellos. Y eso no es nada agradable. Los efectos de luz, en cambio, son de lo mejorcito que ha pasado por nuestra consola; las armas y explosiones tienen poco que envidiar a *Forsaken*, y el sistema de control nos ha entusiasmado. Todavía están por ver las cuestiones realmente importantes, las que se refieren a la jugabilidad: lo largo que es el juego, los niveles de dificultad, la IA de los enemigos... Los modos multijugador sí que los conocemos, ya, y son geniales, pero no os lo vamos a contar todo ahora, ¿no? Tendrás que esperar un poco para disfrutar del análisis exhaustivo de *Buck Bumble*. ¿Podrás aguantar treinta días? Nuestro sabio consejo bien lo merece..., ¿no?

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

A simple vista, cualquiera pensaría que *Buck Bumble* es «otro peluche más». Otro cartucho pensado para los usuarios más jóvenes de N64. Y, en cierto modo, así es: la estética de dibujos animados, el protagonista, los coloridos escenarios... Sin embargo, hay un montón de elementos (como el sistema de control, la curva de dificultad o la mecánica de juego) que atraerán a un público más maduro. *Buck Bumble* recuerda más a *GoldenEye* y *Forsaken* que a *Lylat Wars*. ¿Te lo puedes creer? ¿No? Pues sigue leyendo:

- El estilo de las misiones, la presentación de las instrucciones y la estructura piramidal de los enemigos son típicos de juegos «militares», como los simuladores de vuelo de PlayStation o los títulos de estrategia de PC. De hecho, tu personaje es un soldado, ¡y recibe las instrucciones de cada misión por radio!
- La estructura de los niveles, con interruptores, puertas que sólo se abren cuando has matado a todos los enemigos y teletransportadores, recuerda más a *Forsaken* que a ningún otro cartucho de N64.
- El sistema de control es tan preciso, sofisticado e intuitivo como el de los mejores simuladores de vuelo de PC. Más que una abeja, ¡parece que estás controlando un Harrier!
- El modo francotirador es genial (aunque no tanto como el de *GoldenEye*), y extremadamente sensible. Por desgracia, carece de zoom.
- La curva de dificultad es fantástica. Los escenarios son cada vez más complicados y lúgubres, con más enemigos y obstáculos.
- Y el arsenal de armas no tiene nada que envidiar al de nuestros cartuchos más «adultos»: pistolas de plasma, lanzacohetes, misiles rastreadores... ¡Y la munición se gasta! Como en *GoldenEye*, los enemigos dejan algunas balas de repuesto cuando te los cargas. Fantástico.

GO! GO!



Una lombriz gigante en todo su esplendor. Deberás apuntar a la cabeza (¿de qué te suena?).



Empuñas un lanzacohetes. Sí, parece pequeño, pero resulta devastador.

UN CONTROL DE LUJO

Uno de los puntos fuertes de *BB* es el sistema de control. Lo que mueves con el stick analógico es un punto de mira (como el del modo francotirador de *GoldenEye*, pero durante toda la partida), y tu personaje avanza hacia ese punto.

Para avanzar hay que pulsar el botón A, que hace las veces de «acelerador», mientras que B funciona como «freno». La diferencia entre dejar de pulsar A y mantener pulsado B es que, si dejas de «acelerar», Buck pierde altura poco a poco hasta posarse en el suelo; y si mantienes apretado B, tu abejorro bate las alas y se mantiene en un punto, sin perder altura ni avanzar (como un cernícalo, un colibrí o... una abeja). El modo francotirador consiste en mantener pulsado B, de forma que, hagas lo que hagas con el stick analógico, lo único que se mueve es el punto de mira, y no el personaje. C-izquierda y C-abajo sirven para desplazarse por el menú de armas; C-derecha y R para hacer una pirueta en el aire (como las de *Lylat Wars*); C-arriba cambia las vistas (hay dos) y Z es el gatillo.

No obstante, también hay otras funciones: una doble pulsación a R o C-derecha sirve para hacer una pirueta y, al mismo tiempo, dar un giro horizontal de 180° (de forma que el nuevo campo de tiro es el opuesto al que tenías antes de la pirueta); B+A sirve para ascender verticalmente, sin avanzar, y resulta ideal para no ser un blanco fácil en el fragor de la batalla (como el desplazamiento lateral en *GoldenEye*); y soltar B es como pulsar B+A, pero hacia abajo (te hace descender verticalmente).

Dicho así, puede parecer algo complicado, pero no hay por qué asustarse: en un par de minutos, tus dedos se moverán solos. El sistema de control es muy, muy intuitivo. Y lo mejor es que, aunque se aprende enseguida a dominarlo, nunca dejas de perfeccionar tus técnicas. Como en *GoldenEye* o *Forsaken*.

DOS VISTAS

C-arriba sirve para cambiar la vista en tercera persona por otra en «casi primera». En realidad, las dos son exteriores al personaje: lo que ocurre es que la «casi primera» está situada justo detrás de Buck. Así, con la cámara más alejada, puedes ver al personaje entero, lo que resulta muy útil para desplazarse por los escenarios sin perderse y para recoger ítems; y con la vista «en primera persona» sólo ves la cabeza y las alas de tu personaje (y el resto del cuerpo, si vas a toda velocidad), por lo que va muy bien para ataques a distancia o para inspeccionar el terreno desde un lugar estratégico.

No obstante, que quede claro: no hay una vista en primera persona que de verdad sea en primera persona, ¿vale?



No nos preguntes qué insecto es éste, sólo nos hemos fijado en el cañón que tiene por antena...





En BB, estas explosiones son constantes. ¿Te acostumbrarás?



Aquí, Buck empuña una especie de «manguera de plasma tóxico».



Buck tiene poco que ver con los cálidos peluches a los que estamos acostumbrados: es frío, disciplinado..., un tipo duro.



KORN "All In The Family"

ANTHRAX "Inside Out"

CYCLEFLY "Supergod"

FEAR FACTORY "Shock"

HED (pe) "P.O.S."

VISION OF DISORDER "By The River"

EARTHTONE 9 "Withered"

MOONSPELL "Second Skin" (video edit)

BRUCE DICKINSON "King In Crimson"

APOLLYON SUN "God Leaves (And Dies)"

AGNOSTIC FRONT "Gotta Go"

SYSTEM OF A DOWN "War"

ORANGE GLOBIN "The Man Who Invented Time"

No te pierdas este nuevo CD coleccionable!

RESERVALO EN TU KIOSKO ANTES DE QUE SE AGOTE!





Las Investigaciones Especiales nos llevan a recorrer el mundo entero. Para recabar nueva información sobre la continuación más esperada del año, este mes hemos tenido que desplazarnos hasta Texas, en los Estados Unidos. Allí, en la sede de Iguana US, hemos jugado EN EXCLUSIVA en los nuevos niveles del fantástico Turok 2...

64 INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Suponemos que, en algunos casos, incluso los propios desarrolladores de un juego se sorprenden al ver sus creaciones. De hecho, estamos convencidos de que la gente de Iguana jamás había soñado con programar una continuación tan fantástica como es Turok 2. Seeds of Evil es mucho más grande, tenebroso, impactante y violento que su antecesor. Y sus gráficos tampoco tienen nada que ver con los ya geniales polígonos y texturas de Turok. El paso que separa a Turok 2 del título original es en realidad un abismo.

Turok 2 también está ambientado en un mundo inhóspito: escenarios en ruinas, repletos de dinosaurios veloces como rayos y mutantes híbridos muy desagradables. Joshua Fireseed —Turok para los amigos— debe vérselas con el gruñón y despiadado Primagen, otro chiflado de primera.
Primagen se ha cargado ya a la mitad de la población humana, y no va a descansar hasta haber realizado una «limpieza total». Como no podía ser de otra manera, tu labor consiste en armarte hasta los dientes y acabar con este engendro del demonio. Por suerte, el período de desarrollo de *Turok 2* ha sido bastante más corto que el del primer título, debido en parte a que el

El primer Turok era fantástico, aunque GoldenEye le arrebató la corona sin demasiado esfuerzo. Ahora, Seeds of Evil viene dispuesto a equilibrar la balanza. Bienvenidos al escalofriante y ultraviolento mundo de Turok 2...

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Turok 2	
NSC/ACCLAIM/IGUANA	
Noviembre	1-4
Precio no disponible	



△ *Una de las muchas casas desiertas. Fíjate en los cadáveres dispersos por el suelo. Tienen mal aspecto...*

equipo de Iguana empezó a trabajar tomando como base el generador original. Pero ya está, aquí es donde acaban todas las similitudes entre ambas partes: el tamaño de los niveles se ha duplicado con creces respecto al primer juego, y sobre todo, se ha trabajado mucho para enmendar todos los errores que afectaban a *Turok*. La frustrante precisión en los saltos se ha reducido al máximo, y la abundante niebla se ha transformado en una fina neblina que inunda todo el escenario y ayuda a crear una atmósfera más tensa y siniestra. Tanto los exteriores como los interiores son fascinantes. Tu campo de visión ahora es más amplio (gracias a la menor intensidad de la niebla), y el nivel de detalle es superior. Suma a estos dos aspectos la alta resolución de los gráficos ¡y te verás envuelto en un mundo casi real! Un mundo compuesto, como en el primer cartucho, por ocho niveles, aunque con una estructura muy diferente.

GRÁFICOS *La niebla se ha transformado en una fina neblina que ayuda a crear una atmósfera más tensa y siniestra.*

Para facilitar el tránsito por los enormes escenarios y evitar que los jugadores se pierdan, Iguana ha dividido cada uno de ellos en secciones gráficamente diferentes, que están separadas entre sí por umbrales. Esta característica no sólo sirve para que te orientes: también confiere una mayor sensación de amplitud a los niveles. Puede que uno de los aspectos más sorprendentes de *Turok 2* sea la inclusión de UNA sola especie

GO! GO! ▷

SUBE EL VOLUMEN

El sonido de *Turok 2* es fabuloso. Mientras avanzas por el escenario, oyes por todas partes los gritos de la gente. Hay algunos sollozos perfectamente inteligibles, del tipo «Oh, my Gooood!» («¡Oh, Dios mío!»). También puedes escuchar a lo lejos el sonido de los cascos de un caballo sobre el suelo de piedra... ¡Y todo en riguroso estéreo! El efecto mejoraría si pudiéramos ver al corcel galopando, o a la gente pidiendo ayuda antes de morir rebanada por las garras de alguno de los monstruos de la legión de Primagen...





TECNOLOGÍA En Turok 2 irrumpe una bestia enorme al final de cada uno de los niveles.

El nivel de la inteligencia artificial es sorprendente. La forma en que estos Raptors te persiguen (y la velocidad a la que lo hacen) es terrorífica.

Sillas tiradas por el suelo, un rincón oscuro al fondo... ¿Te da miedo explorar la zona?

Un Fireborn. Y te ha visto cara de desayuno.

¿Ves ese ítem blanco? Lo acaba de dejar ahí un enemigo. ¿Será un regalo?

Ni siquiera pasar por los puntos de control es fácil. Recarga tu lanzagranadas...

Las cosas vuelan por los aires cuando menos te lo esperas. Y el realismo de las explosiones te dejará pasmado. Observa.

Vuela aquel arco al principio de la partida. Más adelante lo agradecerás.

Remata a tus enemigos cuando estén en el suelo. Éste va a echar una cabezadita. Eterna.

¡MONSTRUOS DE LOCURA!

Aunque la mayoría de los dinosaurios del primer juego hayan desaparecido, las nuevas criaturas de Iguana son tan temibles como los saltarines animalitos jurásicos del *Turok* original. ¿Cómo lo han hecho? El primer paso consiste en pegar con Loctite unos cuantos colmillos (que para sí los quisiera el león de la Metro) a la cara de cada bichejo. No obstante, lo más aterrador de los monstruos de *Turok 2* no es su apariencia, sino su inteligencia artifical. La IA de los malos es tan perfecta que:

a) Cuando te enfrentas a una bestia de las grandes, si no le has disparado unas cuantas veces, seguirá abalanzándose sobre ti hasta que estés criando malvas. Para evitar esto, lo mejor es que uses el lanzallamas: un par de ráfagas de fuego y, mientras la bestia se retuerce entre las llamas, sal CORRIENDO en otra dirección antes de que te persiga. Si te encuentra, te mostrará su afecto con más vehemencia que antes.

b) A veces te atacarán monstruos menores, y huirán si consigues herirlos. «Mejor si se van», pensarás. Pues no. No creas que huyen porque tienen miedo: van a buscar a sus familiares, que casualmente son mucho más grandes...

de dinosaurio, el genial Raptor de la primera parte. El resto de monstruos de carne y hueso que aparecen en el juego son criaturas híbridas entre dos o más especies, como los Fireborn (con forma humana pero con dientes afilados y piel naranja) o los Drones (unos lagartos bípedos armados hasta los dientes). Nos encantan los Dimorphadones, unas bestias que sobrevuelan el aire por encima de tu cabeza dándote sustos de muerte. Por desgracia, en la versión provisional que hemos visto, ninguno de estos bichos atacó a Turok en ningún momento: se limitaban a revolotear y a graznar un poco por ahí. Animalitos. A diferencia de lo que sucedía en el primer juego, en el que aparecía un jefe cada dos niveles, en *Turok 2* irrumpe una bestia enorme al final de cada tramo importante. El diseño de estas dulces criaturas todavía está en proceso, pero en la E3 tuvimos el privilegio de conocer al jefe que sembrará el pánico al final del nivel 5. Se trata de un enorme «capullo viscoso de color rosa» que permanece quieto, latente, enganchado al suelo y al techo mediante... ¿raíces? Vete a saber. El caso es que expele unos bichitos aficionados al alpinismo cutáneo y cuyo mayor afán es correr desesperadamente hacia ti con aviesos propósitos. Al igual que las repugnantes cucarachas de la primera entrega, estos bichos se cuelan por debajo de tus pies, y la mejor forma de deshacerse de ellos es con un buen golpe de Talon o utilizando la War Blade.

Lo malo fue que, después de haber matado a estos bichejos en la E3, el productor del juego (David Dienstbier), apagó la consola y se limitó a explicarnos que lo que venía después era mucho más impresionante. Y que provenía de un capullo similar.

Por supuesto, esto es sólo el principio. Seguro que después de ver lo que viene a continuación te quedarás tan boquiabierto como nosotros.

DURABILIDAD Cada nivel está dividido en secciones gráficamente diferentes. Esta característica no sólo sirve para que te orientes: también confiere una mayor sensación de amplitud a los escenarios.

Armas Letales

Ah, las armas. Todavía nos estremecemos al empuñar un lanzagranadas en el primer juego. Y es que Turok marcó un estilo en eso de las armas: podías ver cómo el cañón de tu escopeta se balanceaba al andar, y cómo el sol se reflejaba en su superficie metálica... Ahora, su descendiente retoma la tradición y, además, dobla la oferta de artilugios letales. Se rumorea que la cifra total será de 22 juguetitos. A continuación, te comentamos los 16 que hemos tenido el gusto de conocer...

Talon

Es tu arma subacuática por defecto, y bastan un par de ataques con ella para acabar con los monstruos acuáticos (bastante lentos). En cuanto consigas un arma mejor —como el arpón submarino— la olvidarás.



War Blade

Es una especie de espada con dos filos dentados. Sus efectos son sangrientos a más no poder: raja el cuello de un Raptor y verás más sangre que en La Matanza de Texas.



Arco

Fantástico: cuando aciertas a un monstruo, la flecha se queda clavada en su cuerpo. Lo malo es que, hasta que no le des en un punto vital (la cabeza, por ejemplo), no te dejará en paz.



Flecha Tek

Funciona igual que en el primer juego. Es la única arma que puedes utilizar en combinación con el modo francotirador (aunque esto podría haber cambiado en la versión final).



Pistola

Una opción de confianza cuando, por ejemplo, un Endtrail está salivando de hambre sobre tu cabeza. La pistola, además, produce una sugerente llamarada carmesí.



Magnum

Tarda bastante en recargarse, pero si aguantas el pulso y no te afecta el retroceso, la sed de sangre de la Magnum puede derrumbar a un Raptor con un par de tiros.



Tranquilizador

En el escenario hay plataformas-interruptor: al pisar una, se abre momentáneamente una puerta secreta. Apóstate junto a una puerta y, cuando un malo esté cerca de la plataforma-interruptor, «tranquilízale». Al caer, abrirá la puerta y podrás pasar.



Rifle de Dardos

Dispara unas cargas eléctricas que atontan a tus víctimas y las paraliza unos instantes. Mientras tu enemigo está temblando, puedes meterle una bala entre ceja y ceja. Genial.



Escopeta

Puede arrancarle la cabeza a un Raptor en un suspiro. Es fantástico ver el chorro de sangre que emerge del «dino» después... Pero el escenario se queda hecho un asco.



Rifle de Plasma

Casi igual que el Pulse Rifle de la primera parte. Poco potente pero perfecta para disparar a larga distancia. Necesitarás más de un disparo para eliminar a cualquier bicho.



Cañón Firestone

Dispara rayos rojos letales, y el tambor gira a toda velocidad mientras disparas. Preciso y rápido, como la Chain Gun del primer juego pero mucho más espectacular.



Láser PFM

No es fácil sacarles todo su jugo. Funcionan como las minas de proximidad de GoldenEye: cuando un monstruo pasa cerca, el láser se dispara, partiéndolo por la mitad.



Lanzagranadas

Otra de las armas que provienen del juego anterior. Es devastadora, pero cuesta acostumbrarse. Lanza una granada a una plataforma elevada y verás cómo vuelan tus enemigos...



Trituradora

Una de las mejores novedades, imprescindible en los interiores. Sus rayos láser rebotan en las paredes: van de un lado a otro hasta que encuentran un objetivo. Fabuloso.



Cañón Scorpion

Tremendo. Lanza tres misiles: el primero persigue al monstruo hasta matarlo; el segundo lo parte en dos, y el tercero destroza sus restos y los esparce por todo el escenario. ¡A por ellos!



Lanzallamas

Si no sueltas el gatillo, freirás a tus enemigos hasta matarlos. Sin embargo, lo divertido es prenderles fuego y dejarles huir envueltos en llamas: al pasar cerca de una caja de munición... ¡¡¡booom!!!



PÁNICO VIRTUAL

Con *Turok 2*, Iguana se ha propuesto promocionar una nueva concepción del Rumble Pak. Por supuesto, cuando te persigue un Raptor saltarín, o cuando te dispara desde lo alto un Hulk



armado con un arma láser, el Rumble Pak zumba a la manera tradicional; pero lo mejor es su contribución a crear ambiente: el temblor que producen los pasos de un enemigo aumenta cuando éste se acerca, y disminuye hasta desaparecer cuando huye... ¿Te imaginas esto, unido a la genial banda sonora y al sensacional estéreo de los efectos de sonido? Una sensación indescriptible.









INVESTIGACION ESPECIAL

UN MECHERO... ¡RÁPIDO!
¿Hay algún juego que te haya hecho saltar del sillón de un susto? Esas cosas no abundan en N64, la verdad. *Turok 2* tampoco te dejará sin uñas por exceso de tensión, pero tiene una forma muy ingeniosa de hacer que, como mínimo, tus dientes no dejen de castañetear durante toda la partida. Hay ciertas zonas en el escenario que se encuentran totalmente a oscuras, y sólo puedes iluminarlas soltando una llamarada (o disparando tu pistola, si no tienes lanzallamas). En más de una ocasión, la oscuridad de estas salas tiene un propósito: escondido en la penumbra se arrastra un monstruo con ganas de ponerte las zarpas encima. Y te atacará sin avisar...
¡¡¡Aaaarrgggh!!!!





Un paseo por la ciudad

¿Un paseo por Turok 2? Te llevamos de la mano por una de las secciones de un nivel... ¡Agárrate con fuerza!

1 *La partida comienza en estos muelles. Al sumergirte en el agua...*

2 *... encontrarás los restos de un barco hundido por el Primagen.*

3 *En tierra firme, hay explosiones a diestro y siniestro.*

4 *Vuela ese muro para acceder a un pasadizo que conduce a...*

5 *... las cloacas. Usa tu arma para iluminar el túnel, dirígete al otro extremo y...*

6 *... ¡aaaaaaaargh! ¡BANG! Bien hecho (le has volado la cabeza).*

7 ¡INTERRUPTORES! *Turok 2 te anima a explorar el terreno, sobre todo para dar con interruptores. Cada uno abre una parte nueva del nivel, o baja un puente levadizo que antes no podías cruzar.*

8 *Cambia de arma. Ya estamos en el puente levadizo. ¡Qué demonios...!*

9 *... ¡Un Raptor! Quita el seguro, carga y aprieta el gatillo. ¡BOOOM!*

10 *Mira como corre. ¿Dónde está el Raptor? Ha perdido la cabeza.*

11 *«Te he enseñado una lección que no olvidarás. Así aprenderás a no meter...»*

12 *... ¡Aaaaaaargh! ¿De dónde ha salido esa bestia? Apunta y ¡BANG!*

13 *Pártelo en dos. Así cualquiera aprende a dividir. Bueno, sigamos adelante...*

Mírame a los ojos...

Mezcla en una coctelera el Sniper Rifle de GoldenEye con el Casco Sniper de MDK y obtendrás...

... esto. El modo francotirador de *Turok 2.* Se parece mucho al de *MDK*, pero aun así, es una incorporación muy útil al arsenal de nuestro héroe. En la versión de *Turok 2* que pudimos ver, el modo francotirador sólo podía utilizarse con las Flechas Tek (por eso este Fireborn adquirió un saludable tono azulado), pero los chicos de Iguana han trabajado a destajo para incorporarlo a otras armas. En este caso hemos conseguido enfocar a un bichejo del tamaño de un camión de bomberos. Estaba en el extremo de una plataforma elevada, nada más empezar la partida, hasta que nos dio por jugar con él...
Mas no creas que con un punto de mira y una situación estratégica se solucionan todos tus problemas, esto no es *GoldenEye*: después del primer disparo pondrás en evidencia tu situación, de forma que tus enemigos se alertarán y comenzarán a dispararte. ¡El sigilo también es un arma importante! En cuanto al sistema de control, no tendrás que acostumbrarte a nada nuevo: con R pulsado, C-arriba y C-abajo sirven para ajustar el objetivo (acercando o alejando la imagen), y el stick analógico mueve el punto de mira.



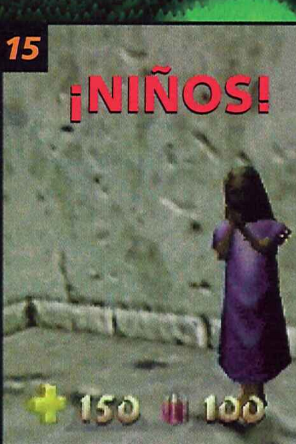
△ *Apunta (con el stick analógico), tensa bien el arco con una Flecha Tek y...*



◁ *... observa cómo una nube de fuego azul envuelve a esa bestia.*



... Vaya, qué nivel de detalle. Las zonas exteriores de Turok 2 son sorprendentes...





... ¡Roaaaaar! Saluda a tu nuevo amigo mientras buscas el rifle de plasma y...



... no te lo pienses dos veces (el punto débil de los Endtrails es su estómago).



Como en GoldenEye, el ruido alerta a los demás malos...

En Turok 2 tendrás que rescatar a niños. Sus padres han muerto a manos de las hordas de Primagen. Por norma general, los niños tienen un aspecto triste y solitario. Si los salvas, volverán a sonreír. ¿No es entrañable?

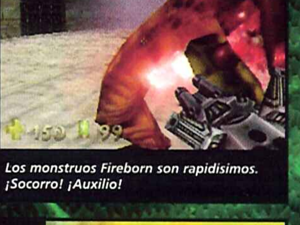
... que tampoco parecen muy contentos. Animalos de un disparo en la cabeza.



Avanza y llegarás a la cara interior de una cascada. Todo parece tranquilo...



... pero en cuanto sacas a pasear a tu cañón Firestorm aparece esta bestia.

Los monstruos Fireborn son rapidísimos. ¡Socorro! ¡Auxilio!



Como Turok 2 es tan grande, la exploración es más importante que en su predecesor. Y a más exploración, mayor peligro de muerte. Por eso, encontrarás más puntos de control: cuando mueras, el juego se reiniciará en el último Check Point visitado.



Este pobre no sabe que lo estás esperando con un lanzallamas... ¡Fuego!



Qué tipo tan duro. Envuelto en llamas y continúa avanzando hacia ti. ¡ATRÁS!



¡Y todavía te sigue! ¡Es más pesado que el conejito de Duracell! Pues nada, más fuego.



Cañón Scorpion en mano, avanzas por esta casa en penumbras hasta...



... entrar aquí. Hay alguien esperándote, así que ¡DISPARA!

Le has hecho picadillo. Ahora cruza por la puerta de la derecha...



Has llegado al final de esta sección. Camina un poco y todo se volverá de color azul. De repente, apareces en la siguiente parte del primer nivel. El umbral también es un punto de control en el que puedes guardar la partida.

Turok al Poder...

«¿Cómo es en realidad *Turok 2*? ¿Es mejor que *GoldenEye*?» Llevamos meses preguntándonoslo. ¡Es una de las más grandes cuestiones del año!



Turok 2 es fantástico. Incluso es mejor de lo que pensábamos, gracias sobre todo a su brillante e innovador arsenal de armas. Las escenas sanguinolentas y los tétricos escenarios nos encantan. Además, el juego es enorme y, como el original, súper difícil. Pero aun así... ¿es mejor que *GoldenEye*? Bueno, puede que no cuente con la parte «sesuda» del título de Rare. No tienes que trabajar tanto el encéfalo: el 95% de los puzzles se reducen a una simple secuencia de interruptores. Pero *Turok 2*, como su predecesor, se acerca más a la acción frenética y desgarradora de *Doom* que a la inteligente combinación de acción y cautela de *GoldenEye*. ¿Una cuestión de gustos? En cualquier caso, ¿a quién le importa? *Turok 2* es una pasada, y todos nos hemos pasado ya *GoldenEye*, ¿no? Los dos cartuchos sirven para demostrar que la N64 es la mejor consola del mundo. Necesitas los dos.

CONTINUARÁ... El mes que viene publicaremos un análisis exhaustivo de *Seeds of Evil*.

MODOS!
¿Y qué pasa con el modo multijugador? En el momento de escribir este reportaje los de Iguana todavía estaban trabajando en su diseño. Pensarás que ya se han publicado algunas imágenes de este modo, ¿verdad? Pues no. Todo era un montaje. Se trataba sólo de algunos intentos de reproducir el aspecto de los modos para varios jugadores, aunque en realidad eran cuatro capturas unidas del modo para un jugador. Repetimos: NO eran del modo para varios jugadores. No obstante, sí que podemos explicarte cómo funcionará: 1) Hay un Team Mode (Modo Equipo) en el que cuatro jugadores humanos cooperan para matar a los monstruos de la CPU; 2) un Modo Bloodlust (Deathmatch), que es el «todos contra todos» de siempre; 3) y un modo Frag Tag, en el que un jugador (armado) tiene que matar a los otros tres (desarmados) antes de que lleguen a un determinado punto del escenario.
Los personajes que podrás elegir son: Turok, Adon (su especie de pájaro), los extraños monstruos Purr-Linn, The Sloth, los Flesh Eaters, los Gants y los Raptors. ¡Estupendo!







◁ *El piloto automático va muy bien para los tramos complicados.*

▽ *¿Ves cómo no hay rastro de niebla? Increíble, ¿verdad?*







Wipeout 64

MIDWAY/PSYGNOSIS

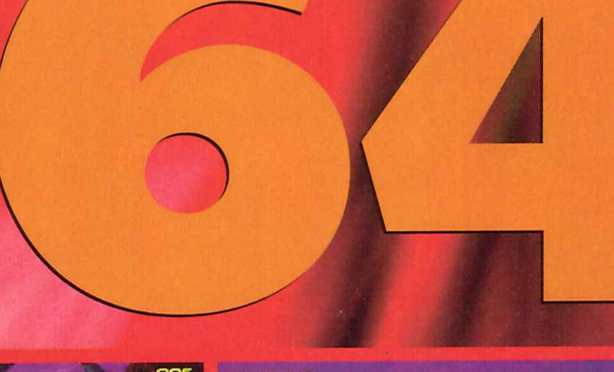
Noviembre | **1-4**

Precio no disponible

WIPEOUT 64

Rápido, más rápido, el más rápido







◁ *La conducción de las naves es estupenda. Suave, sensible, precisa y... etérea.*

Los gráficos no tienen nada que envidiar a la versión de PlayStation. ▷





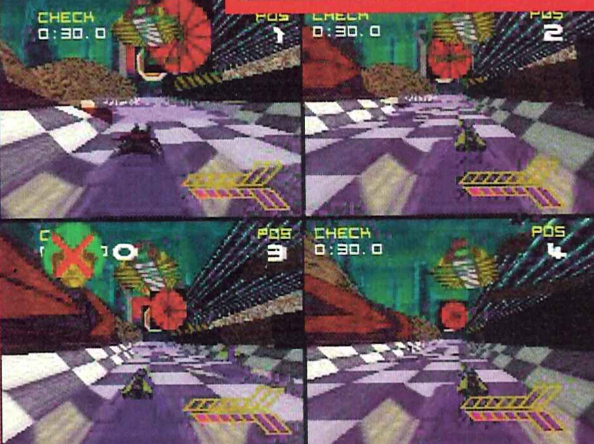




Un mundo helado, una pista helada..., sudor frío...



El modo para cuatro es muy rápido (el juego de PSX ni siquiera tenía pantalla partida).



En vista de la lenta evolución de nuestra consola en lo que a juegos de carreras se refiere, un título como Wipeout lo tenía fácil para captar la atención de todos.

Wipeout fue una baza importante en la guerra entre PlayStation y Saturn hace unos años, y *Wipeout 2097* es, todavía, el juego de carreras más perfecto y equilibrado de la consola de Sony. Puede que los gráficos de *GT* hayan deslumbrado al mundo, como lo ha hecho la impecable sensación de realismo en la conducción de *Colin McRae Rally*, ¡pero es que *Wipeout 2097* deslumbraba en todos los aspectos!

Hace unos meses, aún albergábamos ciertas dudas acerca de la conversión a N64 de semejante maravilla. Primero, porque nuestra querida consola hasta ahora no ha tenido mucha suerte en el género de las carreras (ni siquiera el genial *F-1 World Grand Prix* supera al primer *F1* que Psygnosis programó para PSX); y segundo, porque «la compañía del búho» nunca había trabajado antes para N64...

¡Pero hemos tenido suerte! Hace unos meses, en la E3, tuvimos ocasión de jugar con una versión muy temprana del juego... ¡y era fantástico! Ahora, Psygnosis nos ha brindado la oportunidad de conocer el cartucho al 50% de su desarrollo. Y lo que hemos visto es increíble: los gráficos son tan geniales como los de la versión de PlayStation, pero pasados por el *mip-mapping* de la N64 (no se notan los bordes de los polígonos, y las texturas son al mismo tiempo suaves y definidas); la velocidad que alcanzan las naves no tiene nada que envidiar al CD de PSX, ni a *F-Zero X*; el sistema de control es impecable... Es como si *Wipeout* hubiese estado esperando desde el principio un mando como el de la N64. La versión para PSX funcionaba de maravilla con cualquier volante, pero la cosa se complicaba un poco cuando querías echar una partida con el mando digital (los analógicos llegaron después). En N64 no sucederá eso: la conducción de las aeronaves se ajusta como un guante al joystick analógico, y el usuario ostenta el control del juego en todo momento, se siente dueño de sus actos. Si conociste *Extreme G*, recordarás que la mayoría del tiempo te sentías como un pasajero. Acelerabas y, cuando veías una curva, intentabas girar..., pero sólo veías la mitad de las curvas. Raras veces tenías la sensación de controlar tu vehículo, te sentías como un espectador, y te la pegabas en todas las esquinas. En cambio, con *Wipeout 64* casi puedes sentirte dentro de la nave. La más leve caricia al stick obtiene resultados en la pantalla. Tú controlas la nave, y no ella a ti. En el juego de PlayStation, los vehículos mostraban una cierta atracción por las barreras laterales de la pista. Incluso cuando utilizabas un volante analógico para jugar, resultaba casi imposible dar una vuelta entera al circuito sin chocar un par de veces. En nuestro cartucho, el control es tan suave y preciso que las colisiones son mínimas. ¡Las manos expertas serán bien recompensadas! Por ahora el juego cuenta con 6 circuitos —más uno secreto— completamente diferentes. El nivel de detalle es una clara ventaja frente a *F-Zero X*, y (no nos preguntéis cómo lo han hecho) ¡no hay niebla! De hecho, el modo para cuatro jugadores funciona a las mil maravillas, sin necesidad de niebla, sin pérdidas de resolución, sin reducciones de cuadros por segundo...

La conducción de las aeronaves se ajusta como un guante al joystick analógico.

Las naves serán las mismas que las de la versión de 32 bits: Feisar, A.G. Systems, Auricom Research, Qirex y Piranha (la nave secreta). Todavía no sabemos si habrá algún modelo exclusivo para N64, pero sí que encontraremos nuevas armas, inéditas en los anteriores *Wipeout* (además de todas las de *W 2097*). Psygnosis ahora está trabajando en la banda sonora: pretenden comprimir las canciones originales de *Wipeout 2097* hasta hacerlas entrar en el cartucho, ¿te imaginas? ¡The Chemical Brothers y compañía en un cartucho de N64! N

CONTINUARÁ... El mes que viene analizaremos a fondo *Wipeout 64*, ¡ni se te ocurra perdértelo!

TERCERAS

¿Tomb Raider? ¡Ja! Cuando estos cartuchos vean la luz, Lara Croft empeñará la pistola y se dedicará a posar para catálogos de lencería...

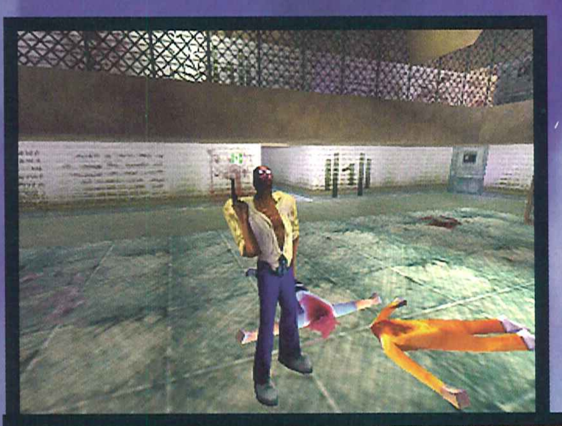
Los títulos de aventuras y tiros en tercera persona están de moda. Tomb Raider le gusta a todo el mundo ¡y hasta ahora no tenía competencia! Ocean e Infogrames han sido los pioneros en esta cruzada, clavando el asta de Mission: Impossible en lo más alto de la montaña de «los terceras personas para Nintendo 64». Ahora, todas las compañías están como locas programando sus aventuras en 3-D. La guerra no ha hecho más que comenzar...

SHADOWMAN
EL TRIUNFO DEL MAL

Shadowman			
NSC/ACCLAIM/IGUANA UK			
Invierno 1999	96M		1
Precio no disponible			

Shadowman será sin duda uno de los más grandes éxitos de Acclaim en N64: un juego tenebroso, complicado, largo e innovador. Ya hay quien habla de él como «un término medio entre *Tomb Raider* y *Resident Evil*», aunque en realidad *Shadowman* será un cartucho con personalidad propia. Algo completamente diferente a cuanto se ha visto.

En la versión inacabada que vimos en la E3 pudimos apreciar algunos detalles que nos dejaron de piedra: buitres planeando en el cielo, moscas alrededor de la cabeza de Mike LeRoi (el protagonista), murciélagos que salen de oscuros rincones (dándote un susto de muerte). Todo muy tenebroso. Y muy detallado. Una de las cosas que más nos sorprendió de *Shadowman* fue la complejidad de su argumento: cosas que buscar, personajes con los que hablar, magia negra..., vudú... Y es que la historia no es para menos. Resulta que las almas en pena del mundo de los muertos han encontrado la forma de acceder al mundo de los vivos. Y ni qué decir tiene que les encanta matar. Como a nosotros. Una de las víctimas de estos no-muertos es el hermano de Mike LeRoi, y claro, éste tiene que averiguar lo que ha pasado y vengarse de los malos. Por eso, lo primero que hace es investigar los sucesos. Y para ello se ve obligado a estudiar los expedientes secretos del FBI.



Es así como descubre que su hermanito ha muerto en circunstancias extrañas, a manos de unos zombis «desalmados»... (qué chiste tan malo). ¡Venganza! LeRoi necesita tener acceso a la dimensión de los muertos para descargar su ira, y para ello tiene que encontrar a alguien que sepa de esas cosas. ¿Una sacerdotisa experta en vudú y magia negra, tal vez? Tal vez.

◁ *¡Vamos! ¿Quién se atreve a luchar conmigo? Al que se acerque le vuelo la cabeza.*

▽ *El área pantanosa del primer nivel. Tienes que buscar a una sacerdotisa experta en vudú.*

Podríamos seguir, pero no queremos adelantarte demasiados detalles. Con eso ya te puedes hacer una idea de la sobredosis de RPG que los muchachos de Iguana han inyectado a *Shadowman*, ¿no? Y no te hemos hablado de los elementos de plataformas, ni de las armas, ni de los cuerpos sin cabeza...

Los de Iguana nos ha asegurado que los personajes estarán texturados con el mismo sistema que los de *Turok 2* (denominado Soft Skinned), y que uno de los mejores niveles es una reproducción exacta de la Estación del Norte de Londres. Suena bien, ¿eh? Te daremos más detalles cuando estemos hartos de jugar, dentro de un par de meses. ¿Podrás esperar? Qué remedio te queda...

PERSONAS

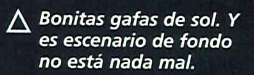


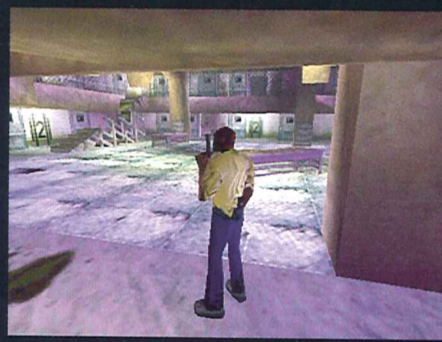


△ Un asilo lleno de zombis. Aderezado con cuerpos decapitados.

◁ Qué tipo tan chulo. Y parece muy orgulloso de su pistola.

Mike podrá usar dos armas a la vez. Observa cómo saltan los casquillos de las balas. ▽






△ Bonitas gafas de sol. Y es escenario de fondo no está nada mal.

Más cuerpos. También sin cabeza. Tendrás que contener la risa. ¿Podrás? ▷

SURVIVOR DAY ONE

OTRO DE ALIENS

Survivor Day One es un caso muy particular. En primer lugar, porque fue la única novedad jugable para N64 que se presentó en la E3. Y en segundo lugar, porque se trata del primer trabajo «no deportivo» de Konami América…

SURVIVOR DAY ONE			
KONAMI			
Invierno 1998	64M		1
Precio no disponible			

… Y eso nos da un poco de miedo. El cartucho que probamos sólo estaba al 20% de su desarrollo, y sospechamos que su lanzamiento podría acabar aplazado hasta bastante entrado el año que viene.

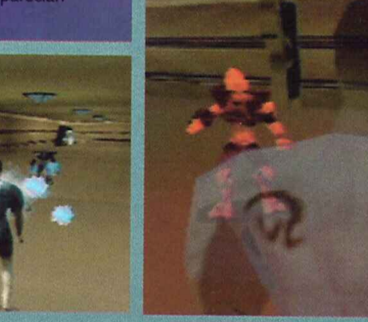
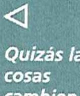
Si hemos de ser sinceros, lo que vimos no fue nada prometedor: había tres secciones diferentes —que parecían iguales— en el interior de una nave espacial alienígena. Adam, el protagonista, podía vagar con total libertad por ellas, y lo único que tenía que hacer era matar alienígenas enormes (parecidos a los buenos de *El Quinto Elemento*). Las armas son muy variadas, aunque por ahora parece que una pistola y un cañón láser dan el mismo resultado.

En lo que a animación se refiere, Adam hace evidente un serio problema de hemorroides. Quizás lo mejor del juego sea el argumento, y la verdad es que eso no nos interesa tanto…

Por el momento, vamos a concederle el beneficio de la duda. Esperemos que los chicos de Konami América transformen lo que vimos en la E3 en un juego de verdad. Más les vale, porque van a tener competencia…



◁ Survivor tendrá cantidad de explosiones. ¿Y variedad? Ya veremos…

◁ Quizás las cosas cambien lo suficiente en los meses venideros.

GO! GO!

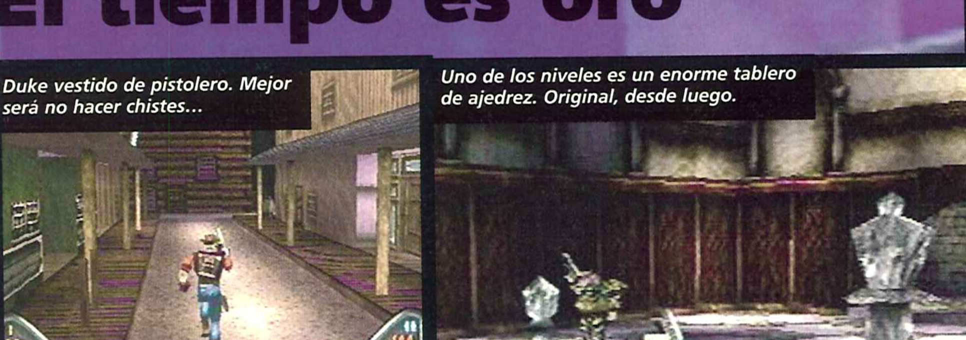

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

El tiempo es oro

Duke Nukem: Zero Hour	
NSC/GTI	
1999	1
Precio no disponible	



No podía faltar una discoteca. ¿Dejará Nintendo que esas muchachas se constipen? Ojalá.



Duke vestido de pistolero. Mejor será no hacer chistes...

Uno de los niveles es un enorme tablero de ajedrez. Original, desde luego.



Un alienígena con celulitis protege esa entrada. Es hora de dar una manita de rojo a este escenario...

Este chico tiene más nombres que el nietecito del Rey: *¿Forever? ¿Time to Kill? ¿Zero Hour?* Y todavía no se ha confirmado una fecha de lanzamiento. ¿Cuántas veces más cambiará de título el «Llamémoslo *Duke Nukem* en tercera persona»?

En fin, perdonémosle por si acaso... De lo contrario, es capaz de aparecer cualquier día en la Redacción con un lanzamisiles. Sería terrible tener que usar al dire como escudo humano... ¿o no? *Duke Nukem: Zero Hour* tiene una pinta estupenda. Los alienígenas pretenden secuestrar humanos en lugares inaccesibles para Duke (su eterna amenaza), aunque eso es lo de menos. Lo importante es que, cómo no, nuestro amiguito aprenderá a viajar también en el tiempo en busca de los malvados marcianos.Eso quiere decir que cada nivel será un escenario radicalmente distinto al anterior: cada uno estará ambientado en una época y un lugar determinado. La Antigua Grecia, la Roma Imperial, el Lejano Oeste... Así, todos los niveles contarán con enemigos, obstáculos, áreas y armas diferentes. Sí, armas. Tu personaje portará un revólver al más puro estilo Clint Eastwood en el Lejano Oeste, una espada en el Mundo Medieval, un arco con flechas en la Antigua Grecia... ¿y en Egipto? ¿Lanzará pirámides? Seguro. Es tan sutil...

La variedad de escenarios será el punto fuerte de *Zero Hour*, aunque GTI asegura que también la nueva perspectiva en tercera persona conferirá velocidad y acción al concepto «*Duke Nukem*». Además de las palancas, interruptores, puertas escondidas y demás elementos de puzzle de la versión anterior, la cámara exterior al personaje permitirá la inclusión de plataformas.

Por último, te adelantamos que los enemigos serán poligonales (¡por fin!) y los escenarios muy interactivos. Nada más por ahora. Aunque la fecha no esté confirmada, esperamos que el cartucho llegue a nuestras manos a mediados de 1999. ¡Tendremos que ser pacientes!

HYBRID HEAVEN

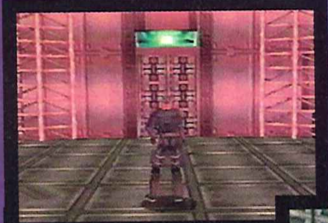
La rareza más esperada

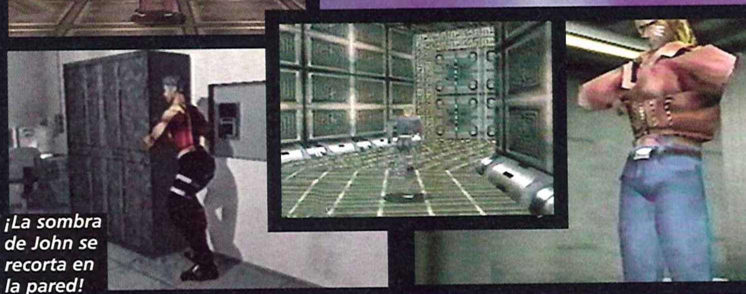
Hybrid Heaven		
KONAMI		
1999	96M	1
Precio no disponible		

Lo llaman «el *Metal Gear Solid* de N64». Es comprensible, si tenemos en cuenta que: los dos son aventuras en tercera persona; los dos son de Konami; los dos son futuristas; los dos tienen escenarios lúgubres y un argumento muy complejo...

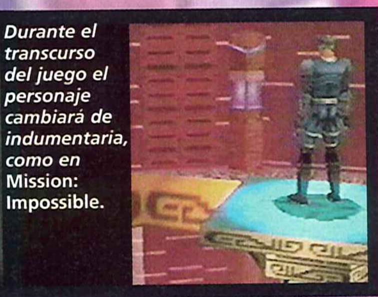
Pero no nos engañemos: *Hybrid Heaven* no tiene mucho que ver con el futuro título de PSX. Nuestro cartucho tendrá más elementos de RPG que de ningún otro género. Los gráficos se han diseñado específicamente para N64, quedando por encima de las posibilidades de la máquina de 32 bits de Sony; y el sistema de combate será a tiempo no-real.

Hybrid Heaven no sólo será diferente a *MGS*, sino a todo lo que se ha visto en el amplio género de los aventuras en 3-D: personajes «orgánicos», entornos que explorar, combates por turnos, secuencias de vídeo a tiempo real... ¡Y todo en un solo juego! No te pierdas nuestro Interrogatorio Especial a continuación de este reportaje.





¡La sombra de John se recorta en la pared!



Durante el transcurso del juego el personaje cambiará de indumentaria, como en Mission: Impossible.

O.D.T.

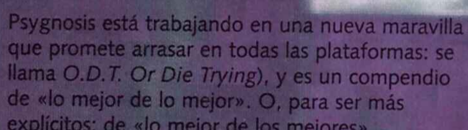
Con J, sonaría ofensivo...

O.D.T.		
PSYGNOSIS/SHEN		
1999	96M	1
Precio no disponible		

¡Rayos y truenos, qué efectos de luz!

La cámara casi siempre se mantiene lejos del protagonista, muy al estilo Diablo y Gauntlet.

Buenas noticias para los fans de clásicos de Spectrum como *The Hobbit*, para los amantes de arcades milenarios como *Gauntlet*, *Golden Axe* y *King of Dragons*, para infieles aficionados a Tomb Raider, para los roleros que echasen en falta algo como *Diablo* en N64... ¡y para todo el mundo en general!



Psygnosis está trabajando en una nueva maravilla que promete arrasar en todas las plataformas: se llama *O.D.T. Or Die Trying*), y es un compendio de «lo mejor de lo mejor». O, para ser más explícitos: de «lo mejor de los mejores».

Shen —el equipo de desarrollo responsable de la serie *Adidas Power Soccer*— es la compañía que está dando forma a *O.D.T*, el futuro bombazo que Psygnosis distribuirá para PC, PlayStation y N64.

En *O.D.T.* habrá cuatro personajes entre los que elegir: un mago, un mercenario, una amazona y un soldado. Como en *Gauntlet* y *Diablo*. Cada personaje cuenta con unas determinadas características de fuerza, armamento, nivel espiritual, etc., de manera que la forma de pasar un nivel dependerá de cuál de los cuatro héroes hayamos escogido. El mago no podrá enfrentarse cuerpo a cuerpo a muchos enemigos porque apenas tiene fuerza física, razón por la cual se verá obligado a buscar rutas alternativas en el escenario; el guerrero, en cambio, podrá machacar sin dificultad a los enemigos pero tendrá serios problemas para traspasar las puertas selladas con hechizos... Suena prometedor, ¿no?

En el juego encontraremos más de 50 clases de enemigos diferentes, cada uno con una inteligencia artificial propia, y todos los personajes estarán animados mediante captura de movimiento (cada protagonista con una diferente). Además, de la misma forma que en *Zelda* podemos tocar la Ocarina con el mando, en *O.D.T.* seremos capaces de proferir hasta 16 palabras mediante combinaciones de botones. Gracias a estas palabras, podremos hablar con los personajes que encontremos a lo largo de los ocho enormes mundos que componen el juego. ¡Y cada mundo está dividido en 7 niveles!

Acción desenfrenada, RPG por todas partes, la posibilidad de comprar ítems mágicos, cuatro armas por personaje (al comenzar, porque después hay muchas más), hechiceros, objetos encantados, animales mitológicos, deslumbrantes efectos de luz, escenarios enormes e interactivos, texturas alucinantes, mucho *gore* y un argumento épico como el de los arcades de la vieja escuela... ¡Lo queremos ya! ¡Venga!

Por desgracia, la versión para PlayStation saldrá antes que la nuestra: en octubre. ¿Por qué a nosotros siempre nos toca después? Bueno, nos conformaremos con que sea mucho mejor que el *O.D.T.* de PSX, como sucedió con *Forsaken*...

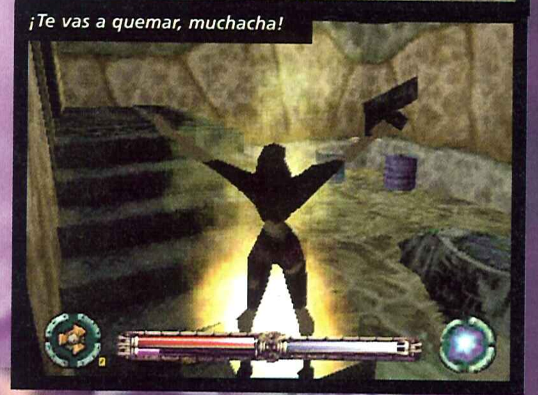
Uno de los jefes. ¡Qué apostura, qué donaire! Salúdalo como se merece.



Matar siempre es divertido. Y más cuando quedan las manchas de sangre en el escenario.



¡Te vas a quemar, muchacha!





Cuántas veces hemos soñado con un menú así en N64...

Algunos escenarios interiores de O.D.T. recuerdan a los de Zelda.

Le has caído bien a este tipo, ya está aquí otra vez.



WINBACK
Acción y estrategia

Winback		
KOEI		
1999	96M	1
Precio no disponible		


Buena puntería, Cougar. ¿Seguro que esto no es MGS ni GoldenEye?

W*inback* fue una de las grandes sorpresas «no jugables» de la E3. Promete ser uno de los mejores juegos de tiros del próximo año, aunque todavía no tiene contrato firmado con ninguna distribuidora.

Koei es la compañía que programó títulos de la talla de *Romance of the Kingdom:* están especializados en el género de la estrategia, y dicen que han invertido todos sus conocimientos en la mecánica de juego de *Winback*. Eso quiere decir que, por lo menos, la inteligencia artificial de los enemigos será algo espectacular.

El estreno de Koei en las 3-D nos brindará la oportunidad de conocer un nuevo sistema de animación: su llamado *Active Motion System* (Sistema de Movimiento Activo). Dicen estos chicos que, gracias a él, los protagonistas de *Winback* —tendremos que elegir al principio del juego entre un chico o una chica— serán capaces de ejecutar más de ¡350 movimientos!

El protagonista masculino se llama Jean-Luc Cougar, y es el miembro estrella de un equipo antiterrorista llamado Strategic Covert Actions Team (S.C.A.T.). La misión de tu grupo es infiltrarse en una base subterránea llamada G.U.L.F. Se trata de un búnker militar, y en su interior se encuentra la sala de control desde la que se maneja un poderoso satélite equipado con un arma láser superpotente.

La G.U.L.F ha sido tomada por un grupo terrorista, los Crying Lions («Leones Llorones»), y tu misión es simple: recuperar el control de la G.U.L.F. y matar a los malos. Bueno, en realidad la historia es mucho más larga y complicada, pero con esto basta para apreciar ciertas similitudes con el argumento de *Metal Gear Solid*, ¿no? Aún no hemos tenido el placer de conocer a la muchacha que acompañará a Cougar en su misión. De hecho, lo que sabemos del personaje masculino es más bien poco: que será capaz de esconderse tras las esquinas (de espaldas a la pared, como en las películas), mover cajones y otros objetos del escenario para acceder a nuevas áreas, dar volteretas en el suelo para esquivar los disparos enemigos...

Lo que está claro es que abundarán los elementos de estrategia: mapas, radares, puertas de acceso restringido, etc. La inteligencia artificial que está usando Koei es muy, muy sofisticada: los enemigos se comportan de forma realista, y no actúan siempre de la misma manera. Cada uno responde de forma independiente según el escenario, la distancia a la que se encuentra de ti y la misión que le ha sido encomendada. Por ejemplo: el guardia de una puerta protegerá dicha entrada con su vida, disparándote si te acercas; un soldado que esté haciendo su ronda por la base, sin embargo, no te disparará en cuanto te vea, sino que huirá en busca de una alarma, un buen parapeto o... unos cuantos amiguetes con ametralladoras. Bueno, no te asustes. Para eso está el punto de mira, ¿no? Sí, *Winback* contará con un modo francotirador, como el de *GoldenEye*, *Mission* y *Zelda*.

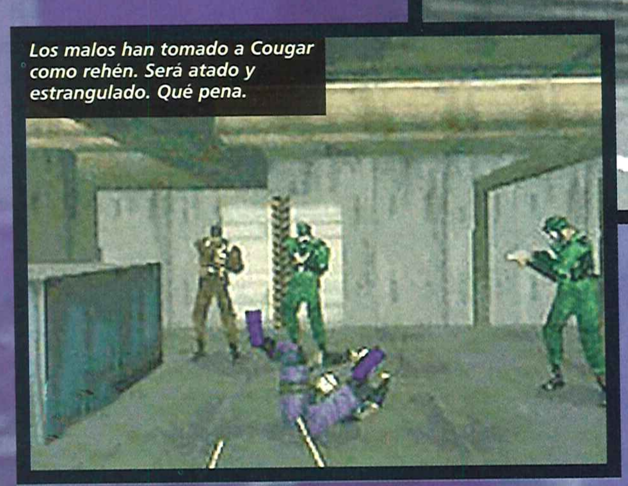
Eliminar a los malos sin ser visto será una de las cosas más «recomendables», como observar las reacciones de todos los enemigos. A veces, por ejemplo, te acercarás a un grupo de malos y, en lugar de ver cómo se lían a tiros contigo, observarás que casi todos salen corriendo. Como la IA de cada uno es independiente, unos intentarán rodearte, otros huirán o se esconderán en un punto estratégico, otros se apresurarán a proteger los objetivos importantes de la zona...

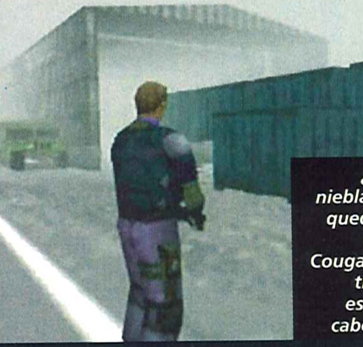
Los aficionados a la acción pueden estar contentos. ¡Y que nadie tema por los elementos de estrategia que Koei está incluyendo en el juego! La cosa no será demasiado complicada. De hecho, la acción será el aspecto predominante. Cougar encontrará todo un arsenal de armas pesadas a lo largo del juego: ametralladoras, lanzallamas, lanzacohetes, granadas, bombas con temporizador...

La fecha prevista para el lanzamiento de *Winback* en Japón es noviembre, así que no tardaremos en echarle otro vistazo. ¿Podrás aguantar un poco?



Otro miembro de los S.C.A.T. Tiene un arma muy grande (qué suerte que sea de los tuyos).


Los malos han tomado a Cougar como rehén. Será atado y estrangulado. Qué pena.


¿Eso es niebla? Pues queda muy bien. Y Cougar es un tipo con estilo, no cabe duda.

CASTLEVANIA 64
El ajo es saludable

Castlevania 64	
KONAMI	
1999	1
Precio no disponible	



Y si unos apuestan por los simuladores de espionaje, la épica fantástica y los elementos de rol; otros, como Konami, se lanzan al hasta ahora inexplorado género del terror. ¡Qué bien!

Son muchos los usuarios de N64 que están ansiosos por jugar con la versión tridimensional de *Castlevania*, el último capítulo de la mítica serie de Konami.

Y la impaciencia está más que justificada: se trata de la primera versión poligonal de uno de los plataformas que más éxitos han cosechado en todos los soportes. Hubo tres *Castlevania* para NES, otro para SNES, otro para PSX... ¡Incluso hace poco se ha versionado *Castlevania: Symphony of the Night* para Saturn! En total, el señor Belmont ha regresado del mundo de ultratumba en más de 10 ocasiones, por lo que no es extraño que sea un experto en la caza de vampiros... La última versión de *Castlevania 64* que hemos probado aún estaba más bien escasa de enemigos, y tampoco son muchos los escenarios que hemos tenido ocasión de ver.

Lo que sí nos ha sorprendido ha sido el hecho de que... ¡el protagonista usa un punto de mira para disparar! Al pulsar el botón de ataque, aparece en la pantalla una cruz azul que indica dónde propinará el golpe la punta del látigo de Schneider Belmont. Antes de soltar el botón, puedes mover este punto de mira con la ayuda del stick analógico, y para descargar el golpe bastará con que sueltes el gatillo. ¿No es fantástico? Además, cuando el zombi en cuestión está demasiado cerca para usar el látigo (que tiene varios metros de alcance), tu personaje cambia de arma de forma automática: deja el látigo y empuña el cuchillo. Una idea genial.

Todavía no hemos tenido la suerte de probar a ninguno de los otros tres personajes que protagonizarán *Castlevania 64*, así que no sabemos si el sistema de ataque será el mismo para todos. En *Castelvania 64* se aprecia la impronta de *Resident Evil*, aunque en realidad son más pertinentes las comparaciones con otros títulos como *Tomb Raider* o *Zelda*: abundan los puzzles y las plataformas, las palancas y las puertas cerradas, los items, la acción... Lo que sí era exclusivo hasta ahora de *RE* son los sustos. ¡Y vaya sustos!

Ponte en situación: estás en una habitación casi a oscuras, tienes que pasar hasta el otro lado y en el suelo hay dos cuerpos aparentemente muertos. No tienes más remedio que acercarte y entonces... ¡¡¡¡Aaarrrggghhh!!!! Seis litros de tila. Con pajita, para no tener que soltar el mando.

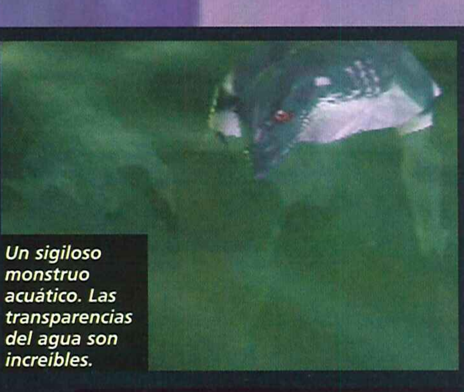
El cartucho funcionará a 30 *frames* por segundo, y la banda sonora ambientará las partidas a la perfección. Como en los anteriores *Castlevania*, Konami está prestando especial atención a este apartado: la música será tan gótica como siempre, pero esta vez con toda la calidad de sonido de la N64. ¿Te pareció inmejorable la B.S.O. de *Mystical Ninja*? Pues ya verás ésta...



Los escenarios exteriores son alucinantes; y las arañas, grandes y peludas.

Puede que no te hayas dado cuenta, pero ¡estás hablando con un esqueleto!

Los vampiros duermen boca abajo... ¡y tienen muy mal despertar!


Un sigiloso monstruo acuático. Las transparencias del agua son increíbles.


Pobre chica... Antes de llorar por ella, clávale una estaca en el pecho. Por si acaso.



No podían faltar los famosos «péndulos-hacha» de la serie.

¿Lo ves mejor ahora? ¡Mátalo! ¿Que ya está muerto? ¡Pues mátalo más!








HYBRID HEAVEN

KONAMI	96M	 1	NO DISPONIBLE

Yasuo Daikai
Director de Hybrid Heaven

Descubre al creador de los monstruos...

Hybrid Heaven es uno de los títulos más anhelados para N64. Todo un logro si tenemos en cuenta que nadie, excepto Konami, ha jugado con él desde que se anunció el proyecto hace más o menos un año. Algo ha de tener para que esté en boca de todo el mundo.

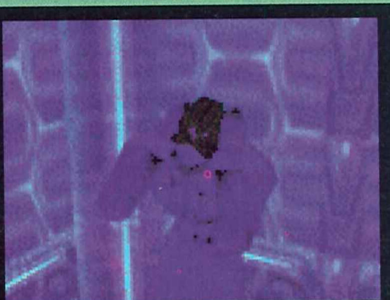
Y ese algo no es otra cosa que tres minutos de escenas de vídeo delirantes que se desarrollan entre los restos cavernosos de una nave espacial y un metro de Nueva York tan asfixiante como una cloaca; tres minutos de acción en tercera persona con una animación excelente, unos efectos de luz brillantes y unos gráficos como no se han visto antes en la N64; tres minutos de alienígenas que caen desde los techos y te persiguen en tu huida a través de pasillos tenebrosos. En pocas palabras, tres minutos de trepidante y espectacular acción en 3-D, algo que pocas veces tenemos el placer de disfrutar en el entorno de la N64.

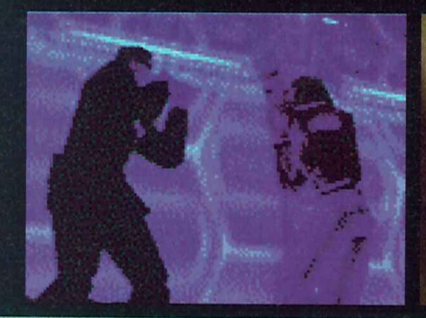
Igual nos estamos pasando. Puede que la jugabilidad de *Hybrid Heaven* no sea tan buena como aparenta. O puede ser que sí. Pero cualquiera que haya tenido la suerte de ver la escena de vídeo en el vidi-wall gigante que Konami instaló en la E3 de Atlanta lo tendrá claro. *Hybrid Heaven* —juego de rol, juego de acción o aventura en 3-D— abrirá nuevas vías con su aparición en los albores del próximo año.

Sin embargo, todavía se tiene muy poca información acerca de este título, ya que los de Konami han decidido no poner las cartas sobre la mesa. *Hybrid Heaven*, al igual que *Metal Gear Solid* en la PlayStation, está llamado a reinar por encima de todos los demás el próximo invierno. Todo el mundo está interesado por este título.

Sin embargo, desde Konami no quieren que se echen las campanas al vuelo. Por eso, cualquier tipo de contacto con algún miembro del equipo de desarrollo es todo un privilegio. Y en la E3 sólo hubo una revista de N64 a la que se permitió entrevistar al director del juego, Yasuo Daikai. Aquí tenéis sus palabras...








M64: ¿Podrías explicarnos cómo se inició el desarrollo de Hybrid Heaven?
Mira, en Japón los juegos de rol son muy populares, pero la N64 todavía no contaba con su propio título. Ahora ya está *Zelda*, pero no creemos que eso suponga un problema. Empezamos a desarrollar *Hybrid Heaven* porque queríamos crear un juego de rol con unas características nuevas y originales.

M64: Por lo que hemos podido ver en el vídeo, parece que se incluyen algunos elementos que siguen la tradición de Mario...
Creo que sé por qué lo dices. El juego ofrece mucha libertad, y los mundos son tridimensionales al ciento por ciento y completamente explorables. No obstante, al jugar os daréis cuenta de que *Hybrid Heaven* es diferente. ¡La verdad es que la historia no tiene nada que ver!

M64: Así pues, ¿cómo interaccionan la trama y el juego?
Los jugadores deben meterse en la piel de John Slader, quien, acompañado de su equipo, tiene la misión de rescatar al presidente americano, que ha sido secuestrado por los alienígenas. Hemos procurado que la historia no sea demasiado rígida o específica en ningún momento de modo que pueda evolucionar a medida que uno avanza por los entresijos del juego. Y creo que lo hemos conseguido. De hecho, hace tan sólo seis meses la historia era muy diferente.

M64: El sistema de combate parece muy poco usual...
Eso espero. ¿Quieres saber cómo funciona? Pues mira, cuando luchas contra alguien, tienes a tu disposición un menú y una serie de movimientos desde tres opciones diferentes, tipo «Patada Alta», «Patada Media» y «Patada Baja». Con los puñetazos funciona igual. Tus ataques afectan a los diferentes enemigos de formas diversas, ya que los puntos débiles de sus cuerpos varían de unos a otros. Sin embargo la situación cambia en cuanto obtienes armas. Pero no quiero explicarte todo el sistema, ya que todavía lo estamos perfeccionando; lo que te he descrito no son más que los cimientos.

M64: ¿Las batallas se dirimen en una pantalla diferente, como pasaba en Final Fantasy?
No, las batallas se desarrollan en la misma pantalla. Sin embargo, no son a tiempo real. Se basarán en un sistema de turnos conducido por un menú, pero serán tan fascinantes como las que transcurren a tiempo real, ya que vamos a incorporar algunos conceptos muy interesantes. Aquí es donde se apreciarán las mayores diferencias con *Zelda*.

M64: Así que conceptos muy interesantes... ¿De qué tipo?
Lo siento mucho, pero de momento no puedo darte más datos. Todavía estamos trabajando el aspecto de combate; es algo que de momento nos ha llevado un año. Queremos que todo salga bien.

«Todavía estamos trabajando el aspecto del combate, y ya llevamos casi un año. Queremos que todo salga perfecto.»

M64: También se supone que el juego es «orgánico». ¿Qué queréis decir con esto?
Pues que los personajes crecen y se desarrollan según las incidencias del juego. Por ejemplo, si a lo largo de la partida te hieren constantemente en el brazo derecho, al final tu antebrazo diestro desarrollará una fuerza adicional a modo de compensación; llegará un momento en que preferirás siempre dar derechazos cuando tengas que liarte a puñetazos. El concepto orgánico de *Hybrid Heaven* significa que tu modo de jugar y luchar a lo largo del juego afecta a la actuación de tus personajes.

M64: ¿Habrá más de un personaje con el que se pueda jugar?
Todavía no lo hemos decidido. John Slader, el personaje con el que juegas, cambiará de aspecto físico a lo largo del juego, así que de todos modos ya tienes dos personajes con los que jugar. Pero en el vídeo que visteis en la muestra aparecen dos personajes diferentes en acción, y sólo uno de ellos es John Slader. Se trata de otro miembro de su grupo. Pero a lo mejor cambia.

M64: ¿Y qué me dices de los jefes? En el vídeo aparece uno increíble...
Serán enormes, pero el que se vio en el vídeo no es un jefe. Se trata tan sólo de un enemigo más, uno de los híbridos. En *Hybrid Heaven* habrá dos tipos de enemigos: cibernéticos y orgánicos. Los cibernéticos son engendros electrónicos, mientras que los orgánicos son criaturas con vida. Sin embargo, a medida que el juego avanza, ambos tipos se fusionan para dar paso a enemigos más poderosos. Un híbrido de criaturas cibernéticas y orgánicas contará con la fuerza de ambas especies. Pero también con sus debilidades.

M64: Parece un juego muy cinéfilo. ¿Era esa vuestra intención?
Sí, por supuesto. Yo pretendía que el juego fuese como una película de ciencia ficción de Hollywood. Por eso hemos incluido escenas de vídeo a tiempo real, para que la sensación de película sea aún mayor.

M64: ¿Qué opinión os merece el desarrollo para N64?
Es muy duro, y más si tenemos en cuenta que es nuestro primer juego para esta consola. Pero creo que, en general, resulta difícil desarrollar para la N64. Por ejemplo, cuando creamos los polígonos para los personajes de *Hybrid Heaven* y después colocamos las texturas, todo tenía un aspecto borroso. Y eso no era lo que pretendíamos. Nos pasamos tres meses puliendo texturas hasta que pudimos obtener unas imágenes nítidas. Los juegos para N64 pueden tener mejor aspecto que esos mismos títulos para cualquier otro formato, pero tienes que invertir muchas horas para superar los problemas iniciales.

M64: ¿Piensas que esa es la razón por la que tantos juegos para N64 tienen un aspecto borroso?
Puede que sí. Sin embargo, los gráficos para N64 no tienen por qué ser borrosos. Mira los juegos que produce Nintendo, como *Mario 64*. Obtener unas imágenes nítidas requiere un gran esfuerzo, y puede que algunas empresas de desarrollo no dispongan del tiempo o la paciencia suficientes para llevarlo a cabo. Por suerte, ese no es nuestro caso.

M64: ¿Estáis sorprendidos por las expectativas que está creando Hybrid Heaven?
Si te soy sincero, ni siquiera sabía que existían tales expectativas. ¡Y eso es culpa de nuestro departamento de investigación y desarrollo! En Japón se ha hablado del juego en las revistas, pero como sólo se ha podido ver en vídeo, es difícil que la gente se atreva a emitir juicios al respecto.

M64: Pues en Europa es uno de los títulos para N64 más esperados...
¿En serio? Pues cuando empezamos a crear el juego, sólo pensábamos en el público japonés, ya que al principio iba a ser un juego de rol, el tipo de juego que más interesa a los japoneses. Sin embargo, a medida que avanzó el desarrollo y fuimos abriéndonos a más ideas nos dimos cuenta de que *Hybrid Heaven* también tendría un fuerte poder de atracción entre el público occidental. Con las última ideas que hemos tenido todavía no sabemos cómo pueden reaccionar ambas audiencias.

M64: ¿Qué juegos para N64 de los que se han visto en la E3 te han impresionado?
Zelda. Creo que hay muchos juegos con algunos momentos muy buenos, pero muy pocos que sean muy buenos de principio a fin. Quizás los desarrolladores se concentran demasiado en un aspecto en concreto en lugar de compensar el juego en su totalidad.






CONTINUARÁ... Cuanto secretismo... Pero no te preocupes, porque tenemos un as escondido en la manga preparado para el próximo número. No te lo pierdas...

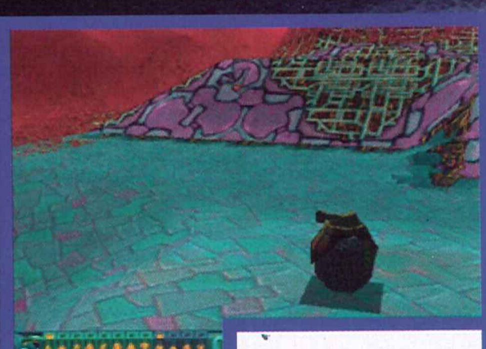
INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Wild Metal

Qué pasará en el futuro con los tanques que ya no tengan utilidad? Puede que acaben en el desguace, o que los fundan para construir después naves espaciales. O tal vez, porque negarlo, puede que los dejen en libertad y se les permita vivir a campo abierto. Entonces se desplazarán en grandes bandas con sus compañeros y aprenderán a vivir como los animales actuales; su objetivo principal consistirá en proteger sus tesoros tribales de las insaciables garras de los cazadores furtivos de juegos. Desde luego, vaya imaginación...

Wild Metal Country te conduce a un extraño mundo poblado por grandes tribus de tanques que se comportan como periquitos, patos, rinocerontes, toros y todo tipo de fauna imaginable y que imponen su ley en un vasto territorio. Tu misión consiste en robar un objeto simbólico a cada tribu que te encuentres, matar a todo aquello que se interponga en tu camino y mantener a raya al resto de jugadores (hasta tres), que pesiguen los mismos objetivos que tú. Si consigues reunir todos los objetos, has ganado. Pero no es tan sencillo como parece. Las tribus de tanques defenderán su territorio gracias a unas de las inteligencias artificiales más enrevesadas que se han ideado jamás, explotando su naturaleza animal al máximo. Por ejemplo, los tanques que actúan como periquitos son rápidos y de manejo sencillo, y su técnica de ataque consiste en lanzar bombas desde sus escondrijos situados en altas montañas. Por el contrario, los temibles tanques-toro embisten a cualquier cosa que se atreva a inmiscuirse en su territorio, y gozan de las armas más poderosas. Si eres capaz de desplazarte por su mundo sin hacer ruido, utilizando las rocas y colinas que se encuentran diseminadas por todo el paisaje como escondite, podrás avanzar sin ser visto, ya que para que un tanque pueda atacarte, debe localizarte primero con sus torretas giratorias. Sin embargo, algunos cuentan con un campo de visión más agudo que otros, y no tardarás en saber discernir el tipo de escondrijo que debes buscar para pasar inadvertido ante los ojos de cada una de las tribus. No obstante, tus rivales humanos son capaces de localizarte con mayor facilidad, y como entre tus pertenencias se encuentren algunos de los objetos más importantes, serás objetivo muy deseado. Puedes elegir entre una amplia gama de vehículos, desde buggies a tanques pasando por algunas rarezas tales como un hovercraft para tareas pesadas o un extraño armatoste que recuerda a una torreta sobre una pelota. Cada uno de estos vehículos cuenta con unas habilidades propias: los tanques son poderosos pero lentos, los buggies son rápidos pero no cuentan con una torreta que pueda girar y disparar 360°, el hovercraft es ágil pero no puede subir las pendientes más pronunciadas, y la torreta sobre la pelota puede ir a cualquier sitio pero es bastante frágil. También dispones de una buena variedad de armamento: minas que bajan rodando por las faldas de las colinas, boliches saltadores explosivos que se dirigen a botes hacia el objeto metálico más cercano, etc. Para disparar misiles y otro tipo de munición, tienes que calcular la distancia a la que se encuentra tu objetivo y mantener pulsado el botón hasta que el cañón de tu arma se encuentre en el ángulo correcto para que el misil efectúe un arco en el cielo como el de los morteros reales. De este modo, puedes disparar sorteando colinas y desde detrás de algunos objetos. En realidad, no hay ningún lugar en el que puedas considerarte a salvo del fuego enemigo mientras haya otros jugadores recorriendo el mismo terreno que tú. *Wild Metal Country* todavía está en un estadio de su desarrollo muy temprano, por lo que todas las capturas que aparecen en este reportaje están tomadas de la versión para PC. En DMA todavía están barruntando algunas ideas referentes a la jugabilidad que puede que aparezcan o no en la versión definitiva del juego. Es posible que algunas tribus de tanques sean más receptivas y se pueda llegar a formar alianzas, o que se añadan diferentes sistemas de control, incluyendo una opción analógica dual al estilo *de GoldenEye*. Por lo que hemos podido ver hasta ahora, el juego parece prometedor e incluye un montón de trucos y secretillos que vale la pena descubrir. Además, el modo para un jugador que acompañará al excelente modo multijugador también puede resultar fascinante. Si todo va bien, *Wild Metal Country* podría estar en los expositores de las tiendas a principios del año que viene.

Cada vehículo cuenta con unas habilidades propias.



△ Mira esa especie de torreta sobre una pelota. Que cosa más extraña.



Puedes ver lo que sucede a larga distancia. ▷



△ Los pedazos de viejos tanques se encuentran dispersos por todos lados.

Este helicóptero actúa a modo de árbitro. Se encargará de sustituir a tu tanque si te pierdes o no sabes qué hacer. ▽





◁ Cuando te pierdas llama al árbitro para que te ayude.

△ Se necesita un buen sistema de tracción para subir cuestas como esta.

◁ Este nivel recuerda un poco a Marble Madness.

△ Puedes ejecutar algunas piruetas espectaculares gracias a las colinas y las rampas.

◁ Los buggies son rápidos y ágiles, pero no pueden disparar con un radio de 360º.

Periquitos de diez toneladas

Country

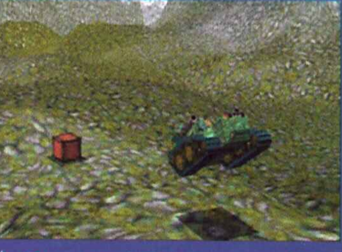
▽ La versión de desarrollo para PC funcionaba con software estándar, no con una tarjeta 3dFX, por lo que el juego para N64 tendrá un aspecto similar a lo que puedes ver aquí pero con texturas más nítidas y una pantalla dividida en cuatro partes.



Wild Metal Country	
GREMLIN/DMA	
1999	1-4
Precio no disponible	




Las torres de vigilancia se encargan de la seguridad del territorio de cada tribu. ▷

◁ Como dispares al árbitro serás víctima de su ira. Si actúas con rapidez podrás destruirlo, pero a partir de ahí tendrás que apañártelas por tu cuenta.

△ Para conseguir ejecutar movimientos nuevos deberás practicar una y otra vez.



INVESTIGACIÓN ESPECIAL

SPACESTATION Silicon Va

La historia de los videojuegos está plagada de conceptos extraños y maravillosos. ¿Te acuerdas de Paradroid, Fat Worm Blows a Sparky o Tower of Babel? A todos ellos se los tildó de rarezas y acabaron siendo auténticos clásicos de su tiempo. Pues ahora DMA está dando los últimos toques a su particular propuesta para entrar en la categoría de títulos extraños pero maravillosos: se trata del cuento de un héroe torpe, un experimento olvidado durante mucho tiempo, y la panda de animales robóticos más rara que te puedas imaginar. Estamos hablando de Spacestation Silicon Valley.

Tu trabajo consiste en restablecer el orden en el anárquico mundo de Silicon Valley, investigando las extrañas mutaciones que han tenido lugar entre los habitantes mecánicos de la estación espacial y resolviendo algunos puzzles endiablados que se interponen en tu camino. La estación espacial se divide en 30 áreas; 10 niveles europeos (templados y muy verdes), 7 niveles árticos (resbaladizos, por supuesto), 6 niveles selváticos (neblinosos y peligrosos) y siete niveles desérticos (áridos y repletos de escorpiones). En cada nivel aparece una especie diferente y estrafalaria de animal, y debes apropiártelas todas si quieres acabar la partida. Para tomar el control de un animal nuevo debes desprenderte de tus prejuicios y matarlo. Por muy encantador y tierno que sea el aspecto de esa algodonosa ovejita, no conseguirás completar tu misión si no te decides a eliminarla con el veneno de tu rata tóxica o la pasas por los afilados colmillos de tu perro robótico. Cada uno de los 40 animalejos que aparecen en el juego cuenta con dos habilidades especiales, que se controlan con los botones A y B. Las ovejas pueden saltar y dirigirse flotando a plataformas lejanas, los zorros cuentan con un impulso turbo y un latigazo de cola y las ratas pueden expeler gases nocivos y sembrar el campo de «números dos» explosivos. A medida que avances por el juego te encontrarás con mutaciones cada vez más apetecibles, cuales son el perro esquimal lanzacohetes y el canguro saltarín, que resulta casi imposible de cazar. Los puzzles son una mezcla interesante de exploración, salto por plataformas y resolución de problemas; en muchos casos deberás poseer a una serie completa de animales para llegar a una palanca o un área secreta, y varios objetivos diferentes que debes completar antes de abandonar un nivel. También debes tener en cuenta la reacción del resto de animales al verte. Por ejemplo, la rata reina puede convencer al resto de ratas para que la sigan, pero si se acerca demasiado a una familia de zorros puede verse atacada. También hay una recompensa extra en cada nivel si consigues 15 ítems que están muy escondidos; en concreto se trata de la estatuilla de una «Cagada Dorada» que podrás obtener cuando tu rata se haya comido 15 terrones de un sospechoso color marrón que hallarás en las cloacas (*Silicon Valley* es un juego decididamente coprófago). Pero ahí no acaba todo; también deberás correr con cachalotes a propulsión por un lago helado, en una divertida parodia de *Wave Race* (de hecho, el nivel se llama Wal-Race 64), o encerrar a un rebaño de ovejas en el redil, una tarea más fascinante de lo que parece a simple vista. No sabemos cuando aparecerá *Silicon Valley*, pero crucemos los dedos para que Nintendo no ponga alguna pega a su humor «fecal». Un título que todos esperamos con ansia (y una pinza en la nariz).

Debes tener en cuenta la reacción de los otros animales cuando te vean.



△ *El oscilante caminar de los pingüinos es de lo más divertido de todo el juego.*



◁ ***A esa rata del desierto más le valdría alejarse del radio de acción de los escupitajos del camello.***



△ ***Empuja las cajas para confundir a los camellos.***

△ ***Este elefante lanza agua como una manguera.***

▷ ***La pantalla de estadísticas de este perro con ruedas fuertemente armado.***



Magia animal

Como no teníamos bastante con infiltrarte en el oculto cuartel general de DMA en Dundee, en M64 decidimos torturar al programador Daniel Leyden con el visionado sin interrupciones de toda la gira de Raphael por sudamérica del 87. Bastaron cinco minutos para que nos diera toda la información que requeríamos mientras nos suplicaba clemencia.



Resuelve el misterio de las huellas gigantes y ganarás un osito de peluche. O un pececillo de colores.

¿Cómo podrá el carnero sacar a su harén de ovejas del cercado eléctrico? Llegó la hora de utilizar el pensamiento lateral.

Será mejor que te busques un animal al que le guste retozar en el barro.

El primer juego de boxeo para la N64. Con canguros eléctricos.





Este truco permite a los de DMA acabar su propio juego.



El camello esputante espía a una rata del desierto y se prepara para matarla.

¿A qué extraño individuo de mente retorcida se le ocurrió la idea de* Silicon Valley*?

A Dave Jones, jefe de DMA. Sin embargo, el estado actual del juego ha evolucionado tanto que apenas sí guarda algún parecido con el concepto original, un documento de diseño de una página.

¿Cuánto tiempo habéis necesitado para producir el juego?

Mucho, mucho tiempo. Dos años y medio.

¿Qué parte de* Silicon Valley *os ha dado más quebraderos de cabeza?

Para mí lo peor ha sido la inteligencia artificial de los animales. Evitar que se despeñaran por los riscos, que se dieran de morros contra los árboles o que se dispararan a sí mismos en las pezuñas. Además, para cada tipo de animal tienes que tener en cuenta mil aspectos; su desplazamiento en rebaños, la conducta de ataque que seguirá, su reacción al ver a otros animales... Y eso que hay UN MONTÓN de animales diferentes.

¿Cuál es tu personaje favorito de todo el juego?

El que más me gusta es la oveja del manantial, precisamente por eso, porque es una oveja en un manantial; es esponjosa, es ligera y es una oveja. Y está en un manantial.

¿A quién piensas que puede atraer* Silicon Valley*?

Creo que a todos aquellos a los que les gustan los juegos un poco «extravagantes». Pero tampoco es un juego sólo para niños; *Silicon Valley* está repleto de estupendos puzzles, habilidades que hay que ir desarrollando y mucho sentido del humor.

Eso parece la selva

lley

Spacestation Silicon Valley	
GREMLIN/DMA	
Invierno 98	1
Precio no disponible	

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98*.
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G*.
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway*.
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64*.
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja*.
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: ¿Cómo se fabrica un gran juego?
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW*.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a

MC **Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona**

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:



Cual zombi, Shadowgate vuelve de entre los muertos para ocupar su lugar entre los futuros lanzamientos de RPG para N64...

Entre las sombras

SHADOWGATE 64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS

KEMCO	128M	1	PRIMAVERA 99

Fue en 1989 cuando Shadowgate emergió en la NES y, aunque no era perfecto, supuso una importante y entretenida novedad que, además, tenía un añadido muy encomiable: todo el juego se desarrollaba en primera persona por los pasillos en 3-D del castillo Shadowgate.

Shadowgate 64, vuelve a territorios conocidos. El equipo desarrollador en los 64 bits es el mismo que originariamente lo creó en la NES. Aquellos de vosotros lo bastante mayores para recordar la primera versión tendréis la ocasión de retomar el argumento donde se quedó. Los jugadores controlan a Del, que debe volver a los dominios del castillo Shadowgate. Allí se están tramando unos oscuros planes y es que parece que Warlock Lord ha vuelto para obsequiarnos con un nuevo festín de mamporros y sortilegios. Te recordamos que el primer juego concluía con Warlock enviado a otra dimensión por Lord Jair. Está claro que la trama del juego no ha dejado sin dormir a los desarrolladores. Con todo, sirve de marco para unas dosis de acción bastante interesante. De nuevo, los jugadores se mueven en un entorno en 3-D, esta vez enteramente poligonal, y tienen que interactuar con distintos personajes para conseguir las pistas que les permitan avanzar. No es un RPG tradicional, ten en cuenta que *Shadowgate* concede mucha más importancia a los puzzles y a la estrategia que a las batallas y es poco probable que puedas formar grupos de personajes. *Shadowgate* es sobre todo y ante todo un juego para un jugador. De todos modos, habrá batallas, así como enfrentamientos entre tu personaje y los distintos tipos de monstruos que te vayas encontrando por ahí.

Probamos *Shadowgate 64* en la E3 de Atlanta, pero en un estadio tan poco avanzado que difícilmente pudimos calibrar su potencial. Los niveles estaban casi desiertos y por cualquier parte que fueses notabas el vacío y el eco de tus pasos. De todos modos, en invierno estará listo y muy pronto tendremos noticias frescas sobre él.

△ Tras esta puerta puede pasarte de todo. ¡Alerta!

Una biblioteca... Muy útil para encontrar viejos ejemplares de Magazine 64 e incluso libros de Aristóteles o Kant, por ejemplo. ▷

◁ Una ambientación muy buena. ¡Qué listos! ¡Qué bien han utilizado la niebla!

日本製

Me guhta e

El fútbol invade la vida japonesa

Tras gloriosas victorias sobre potencias mundiales como Uzbekistán y Kazajstán (6-3 y 5-1 respectivamente, ¡casi nada!), el equipo nacional japonés consiguió colarse en la fase final del pasado mundial de Francia.

Por supuesto, todos sabemos de su brillante trayectoria... Aunque no tan brillante como la española. La elite futbolística mundial tiembla cada vez que se nombra a Japón o a España. Durante y antes de los Mundiales, la maquinaria dispuesta a hacer de Japón el número 1 del fútbol mundial nos taladraba día y noche, su acción se podía notar en todas partes, la promoción llegaba a extremos intolerables, indigeribles.

Había montones de parafernalia «oficial de la Copa del Mundo», desde chicles hasta recambios automovilísticos. A su vez, estos productos licenciados se anunciaban en revistas, televisiones, radios, etc. Es decir, que era imposible, i m p o s i b l e, escapar al bombardeo mediático.

Un interesante reportaje en un periódico explicaba una cosa de lo más curiosa: para un *stage* de fin de semana (una concentración, vaya), el entrenador nacional, Takeshi Okuda, pidió que se instalase una sección de videojuegos con el objeto de calmar los nervios de sus jugadores. Evidentemente, los jugadores pasaron una buena parte del tiempo que tenían que destinar al desarrollo de sus piernas desarrollando sus manos con la ayuda de *Sega World Cup '98*.Las cabezas pensantes de la federación japonesa quedaron tan impresionadas por el efecto de los videojuegos en la moral de sus jugadores que iniciaron conversaciones con los desarrolladores para establecer las bases de una futura cooperación. ¡Qué bello eufemismo! ¿Qué pasaría si todos nosotros llamásemos a Nintendo y les pidiésemos su colaboración? Quizás si fuésemos tan buenos como ellos en esto de meter la bola entre los tres palos...

No nos desviemos, retomemos el hilo argumental. Tenemos al adorado equipo nacional de fútbol gastando su tiempo con un juego que se ha creado gracias a ellos y tenemos a sus jefes pidiendo ayuda a las compañías que han desarrollado estos juegos inspirándose en estos jugadores. ¿Entiendes alguna cosa? El pez que se muerde la cola. La vida imita al arte que imita a la vida que imita al arte que imita a la vida que imita al art... Perdón, me había encallaooo. Japón es un buen sitio para estar siempre que hay un evento deportivo. Si no

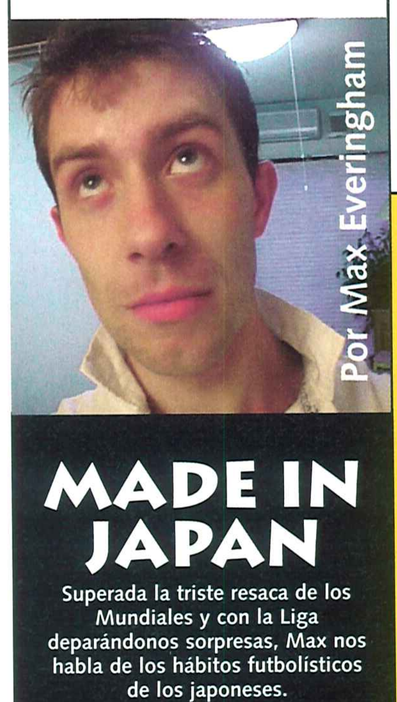






△ *EA también participó del bombardeo promocional.*

▷ *¿Te suena la cara de esta jugador? Sí, es él. El siempre sutil Hristo.*



Por Max Everingham

MADE IN JAPAN

Superada la triste resaca de los Mundiales y con la Liga deparándonos sorpresas, Max nos habla de los hábitos futbolísticos de los japoneses.

¡GOLEADA!

Jikkyou World Soccer '98 bate récords de venta en Japón

Todos sabemos lo bueno que es este juego y el público japonés acaba de confirmarlo. Jikkyou World Soccer '98 (ISS '98 en España) es el título de fútbol más importante de la historia.

¿La razón? Se ha vendido alucinante e increíblemente desde el día de su lanzamiento. Directo al número ocho de los diez más vendidos. En los primeros tres días más de 50.000 personas se hicieron con él. No hay palabras. *JWS '98* es el primer juego de la Nintendo 64 que irrumpe en el Top Ten desde *Mario Kart*. No se puede negar que ha entrado por la puerta grande.





△ *¡Muy bien, Jikkyou! Eres mejor que Ronaldo y más sexy que...*

... ejem, este jugador colombiano que nadie conoce... ▷

r furbo



△ *¿Fútbol? No, gracias. Prefiero a Mario.*



△ *Un cóctel de management de fútbol y RPG.*

Están pirados por el béisbol, pero también dedicaban programas a la Copa del Mundo de fútbol. ▽



eres muy aficionado, o eres demasiado joven para apreciar su refinamiento, siempre puedes volver a *Mario*.

En cualquier caso, siempre nos quedará el béisbol. Como sabrás si tienes un poco en cuenta el título de muchos de los juegos que lanzan las compañías de software japonesas, la gran obsesión de los japoneses es el béisbol. De hecho, es tan popular que en las encuestas que cada año se realizan entre los escolares japoneses, ha sido escogido como la futura profesión más deseada. Pese a todo, la opción futbolista también obtuvo un puesto de honor debido, con toda probabilidad, a la bombardeante publicidad que he denunciado previamente en este artículo.

Otro factor muy importante a tener en cuenta es que la persona que más dinero ganó el pasado año en Japón fue un jugador de béisbol. ¿Alguien había dudado de la inteligencia de los niños japoneses?

Precios de ganga

Una de las tiendas más populares de Akihabara está tirando la casa por la ventana. No sólo está vendiendo las consolas de Nintendo 64 por unos 14.800 yenes (alrededor de 16.000 pesetas), sino que regalan además un mando transparente y una guía.





Con estos precios por los suelos y el reciente anuncio del lanzamiento el próximo 20 de noviembre de Dreamcast, la consola de 128 bits de Sega, es de suponer que Nintendo esté un poco preocupada por el futuro de su 64DD. Y si no lo está, debería.

Hongo-san al habla

En respuesta a un pregunta formulada por un lector de *The 64 Dream*, el gurú de la publicidad que es Yoshio Hongo intentó atajar los rumores que insinúan que Nintendo ya está trabajando en la consola sucesora de la Nintendo 64. Poniendo como ejemplo la historia de Nintendo desde Famicom, Hongo-san dijo que están concentrando todas sus fuerzas en apoyar a la consola N64 y que, dado que no se ha alcanzado todo su potencial, no tiene ningún sentido hablar de nuevo hardware.

El toque mágico de Miyamoto

En una entrevista concedida de nuevo a *The 64 Dream*, Shigs Miyamoto habló claramente acerca de la necesidad de que Nintendo cambie su política de primacía de calidad sobre cantidad. O, por lo menos, aumentar un poco la cantidad. «Vamos a hacer juegos como nadie ha visto hasta ahora», dijo Miyamoto. «Hay una cierta presión sobre Nintendo siempre que no se crea algo nuevo.» Traducción occidentalizada: «hay mal rollo en Nintendo porque no estamos innovando». «Digo a mi gente que desde ahora nuestro objetivo son los juegos que se pueden desarrollar en medio año y vender un millón de copias.» Con todo, no esperes milagros tras las palabras de Miyamoto. Cuando se le preguntó acerca de sus planes de futuro, el más astuto de los hombres dijo: «Nunca hago planes de futuro». Una señal inequívoca de que Nintendo seguirá por el buen camino.

Malos tiempos para el DD

Un reciente estudio de la revista Fumitsu sobre los consumidores habituales de videojuegos reveló suspicacias acerca del 64DD. Alrededor de un 66,1% de los encuestados se mostraron reacios a comprar el 64DD cuando llegue al Japón. La razón parece radicar en el software que se está preparando. En especial todo lo que tiene que ver con la trilogía Picture/Polygon/Talent Maker. Si esto no supusiera una decepción suficiente, un 28,2% dijo que no lo compraría de ningún modo. Esto deja a un 5,7% dispuesto a comprar el DD sin que nadie le ponga una pistola en la nuca. En cualquier caso, teniendo en cuenta que *Mother 3* llegará en un cartucho de 256MB, el lanzamiento de este accesorio parece cada vez más lejano.

Pockemon surca los cielos

La aerolínea japonesa JAL se ha vuelto loca con los videojuegos y ha pintado distintos pocketmonsters en algunos de sus aviones. Para seguir con la promoción, también se podrán ver dibujos animados *Pocketmonster* en sus vuelos interiores.

Los juegos más vendidos de N64 en Japón **Fuente: The 64 Dream**

1. *Jikkyou World Pro Baseball 5*
2. *Yoshi's Story*
3. *Bomberman Hero*
4. *FIFA: Road to the World Cup*
5. *Famista 64*
6. *Diddy Kong Racing*
7. *Super Mario 64*
8. *Mario Kart 64*
9. *Ganbare Goemon*
10. *Tamagotchi!*

APRENDE JAPONÉS



Cada día es más importante el japonés, incluso en el fútbol.

サッカー ゲーム
Sakkaageemu = Fútbol

行け青いチーム！
Ike Aoicheemu! = ¡Ánimo azules! (por si no lo recuerdas, la camiseta nacional japonesa es azul)

やった！
Yatta! (o simplemente Gooollll!!!!) = ¡Gooooooool!

ここー頭に
Koko? Atama ni! = Aquí, ¡pásamela!

しつれい、それをするのに十分な年齢ですか
Shitsurei sore o suru no ni jubun na nenrei desu ka? = Lo siento, señor, pero ¿tiene usted la edad de estar haciendo esto?

PRECEDENTES EN 64

Busca nuestra velocísima *preview* en el número 9 de *Magazine 64*.

Te vas a mojar. Y cuanto más corras más fuerte te caerá el agua.





La lluvia parece de verdad. De verdad.

Todos los coches son fieles reproducciones de los modelos reales.





La presentación nos recuerda a cierto simulador de F1 de otra consola...

La velocidad es un aspecto importante cuando se pretende programar un juego de carreras. Sí, puede que a ti te parezca una perogrullada, pero a las compañías de desarrollo de Nintendo 64 les ha costado muchos fracasos asumir esta premisa...

¡Y por fin lo han hecho! Los chicos de Paradigm y Video System han aunado fuerzas para traernos F-1 World Grand Prix, el primer juego de carreras «serio» de N64. Rápido, realista, detallado, suave... Un gran alivio para este descuidado género.



F-1 WOR GRAND P

EL NUEVO REY DEL ASFALTO

ABSOLUTO REALISMO

La verdad es que los gráficos de *F-1 World Grand Prix* nos han dejado helados. Cuando vimos el juego en funcionamiento en la E3 nos encantó, pero ahora que conocemos todo el cartucho... ¡no nos lo podemos creer!

El trabajo de Paradigm/Video System está repleto de detalles magistrales. Como las letras de las ruedas: «Good Year». Alucinantes. El humo de los neumáticos al derrapar es algo fuera de lo común, y las marcas que dejan en el asfalto siguen ahí cuando vuelves a pasar (después de dar toda la vuelta al circuito). Las vallas alambradas dejan ver el escenario que hay más allá, y los escenarios se funden a la perfección con los fondos 2-D.

De hecho, algunos de los fondos «planos» aumentan poco a poco de tamaño a medida que te acercas, como es el caso de los edificios de Mónaco y Argentina. Otros, en lugar de engrandecerse, son sustituidos por elementos 3-D, como los árboles de fondo del circuito italiano. Es algo increíble.
La variedad de técnicas a las que Video System y Paradigm han recurrido para recrear los escenarios no se parece a nada de lo que has visto hasta ahora en N64. Los cambios de clima durante la carrera, los desperfectos de los coches, los efectos de luz a tiempo real (el sol ilumina de forma diferente cada parte del vehículo, y la luz varía de ángulo cuando tomas una curva), los reflejos en el cristal, la lluvia, la neblina...

F-1 World Grand Prix es una alegría para los ojos. Una alegría RÁPIDA, porque además es el primer título de N64 que ofrece una buena dosis de sensación de velocidad: cuando circulas a 280 km/h parece que vas a 280 km/h. Y cuando te la pegas, te la pegas de verdad: los destrozos se ven, se oyen y afectan a la conducción. Genial, ¿no?

Con todo, los polígonos se hacen demasiado evidentes en las curvas y la conducción de los coches no es tan real como la de otros títulos de la competencia. Ambos aspectos restan bastante realismo al juego. Y más en las repeticiones de las carreras, en las que puedes contar los polígonos de cada curva... Bueno, no se puede tener todo.

SEGÚN SE MIRE

Uno de los principales problemas de *F-1 World Grand Prix* son las vistas. Hay cinco, pero ninguna de ellas ofrece un ángulo de visión suficiente: la vista en primera persona no deja ver nada, ya que va casi al ras del suelo; la segunda (desde el casco del piloto) tapa el 50% de la pantalla con el propio coche, vibra demasiado y ralentiza los cuadros por segundo; la tercera, desde encima del conductor, es algo mejor, pero los frames son insuficientes y la vibración de la pantalla te volverá loco; la cuarta, situada justo detrás del coche, funciona muy bien (es la más recomendable), si bien el vehículo tapa todo lo que necesitas ver; y la quinta es como la cuarta pero más alejada, con la misma zona tapada, sin sensación de velocidad y con el coche demasiado lejos para calcular con precisión las distancias.

¿Solución? No la hay. Desactiva la opción de «Ahead», escoge la cámara que más te guste y... acostúmbrate.



Puedes ver los árboles a través de la alambrada.

La secuencia introductoria se parece sospechosamente a la del F1 de Psygnosis.

Si te sales levantarás una buena polvareda.

Las marcas de los derrapes estarán ahí cuando vuelvas a pasar.

Los árboles te dejarán pasmado.

¿AHEAD?

Si juegas con una de las dos vistas exteriores, no tardarás en observar que la cámara va un poco... «por libre». Al ejecutar un giro brusco, derrapar, chocar, etc., por un momento pierdes la noción del espacio. No sabes dónde estás...

¿Abducido por los alien? No, es la cámara, que hasta entonces había estado justo detrás del vehículo y... se ha movido. Un giro un poco cerrado basta para que se «libere» del coche. Es como si el señor que está filmando la carrera «se apartara» cada vez que te la pegas e hiciera una toma panorámica o algo así. Y mientras tanto, tú te desesperas por averiguar dónde estás y qué tienes que hacer.

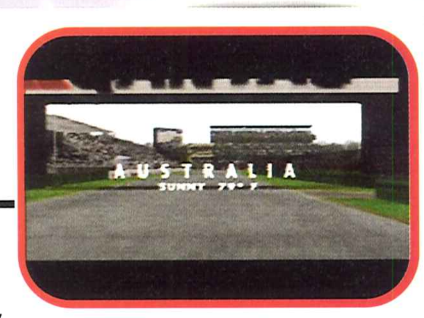
Esta cinematográfica opción —«Ahead»— está activada por defecto en el nivel «Near» («cerca»): la puedes aumentar a «Far» si quieres acabar de volverte loco, o desactivarla en «Off». Desde luego, apagadita está mucho más guapa. Conocíamos esta opción porque ya existía en los *F1* de PlayStation, ¡pero entonces incluso nos gustaba! ¿Por qué en nuestro *F-1* funciona tan mal? ¿Por qué se ha incluido si sólo perjudica al juego? ¿Por qué pasan cosas malas en el mundo...?

VIAJA CON NOSOTROS

Sin duda, una de las formas más cómodas de viajar (y muy barata, si echas cuentas) son los videojuegos. Con F-1 World Grand Prix podrás conocer un montón de países. Ya, es verdad, no tendrás ocasión de salir del circuito en el que tienes que correr, pero... ¿quién quiere conocer mundo teniendo un coche de Fórmula 1? Arranca, que vamos a dar una vuelta...

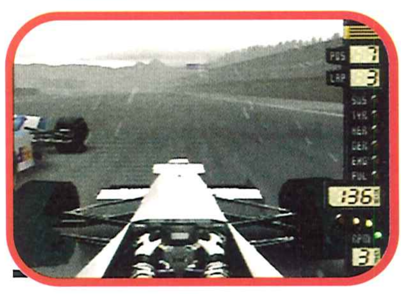
Albert park (Australia)

Un buen principio: la pista es bastante ancha, y no hay cuestas. La mayoría de las curvas son de 90º, así que no tendrás más remedio que acostumbrarte rápido al sistema de aceleración y frenado automáticos. No te distraigas con los abundantes carteles publicitarios (son de Coca Cola, y están por todas partes).



Interlagos (Brasil)

Horrible. Aunque no tanto como en las versiones de PlayStation, es un circuito muy, muy difícil. El carril es muy estrecho, y en la parte exterior de las peores curvas hay descampados: si vas muy rápido y te sales, tardas media hora en encontrar la pista. Altibajos de terreno y un zigzag realmente complicado hacia la mitad de la carrera. Sufrirás.



Buenos Aires (Argentina)

Difícil. Terreno plano, sí, pero con curvas interminables. Algunos giros abiertos se cierran justo antes de acabar, y el sol te deslumbra siempre en el peor momento. No obstante, con un poco de práctica, en este circuito conseguirás muy buenas puntuaciones. Puedes mantener la velocidad punta durante tramos increíblemente largos.



Imola (San Marino)

Árboles geniales, rectas velocísimas, curvas muy repentinas y una explanada traicionera. Deberías poder alcanzar el podio sin demasiadas dificultades, aunque para eso no te vendría mal desactivar la opción de «Ahead» en el menú de pausa (de lo contrario te volverás loco en las curvas complicadas).

Monte Carlo (Mónaco)

No necesita presentación: es circuito de circuitos, el no va más de lo complicado, la esencia de años y años de accidentes de tráfico. Una carrera imposible, pero a lo largo del mejor escenario del juego: el mar, los veleros, los edificios, el sol... Por desgracia, el exceso de elementos en pantalla y las continuas colisiones reducen el número de cuadros por segundo a... Bueno, se pueden contar con los dedos de una mano. Y sobran dedos. Lástima.



Barcelona (España)

Qué preciosidad. Con su enorme cartel de La Caixa y todo. Un circuito muy llano. Todas las curvas parecen fáciles, aunque tan sólo una o dos lo son. Presta especial atención a las rodadas del asfalto: si todo el mundo va por ahí, será por algo... Si te descuidas puedes perder tracción y quedarte atravesado en medio de la pista. ¡Qué ridículo tan grande! ¡Y miles de personas viéndote por la tele en todo el mundo!

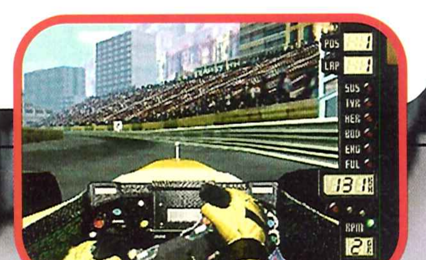
Montreal (Canadá)

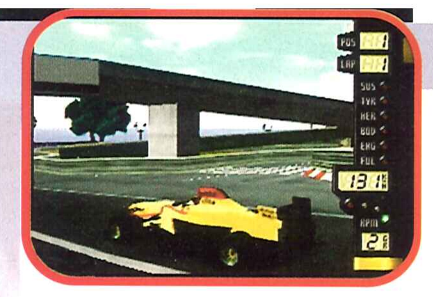
Aquí sí que es imprescindible cambiar un par de opciones. Primero desactiva la aceleración automática, ya que activada te hace perder demasiado tiempo en curvas muy fáciles de librar. Y después, en el menú de configuración del coche (el que aparece justo antes de la carrera), aumenta el nivel de velocidad punta, aunque pierdas aceleración. Hay una recta larguísima ideal para ganar tiempo y adelantar a un par de incautos. Eso sí: ¡recuerda frenar antes de entrar en las curvas!



Magny-Cours (Francia)

Aquí es mejor frenar demasiado que confiar en la suerte. Las rectas son muy rápidas, y terminan en curvas algo complicadas. La cuestión es no salirse del asfalto: a los lados de la pista hay arena blanda, de forma que resulta complicado volver a la pista sin perder posiciones. Necesitarás conocer muy bien este circuito para desactivar el frenado automático (incluso sin desactivarlo tendrás que dejar de acelerar en todos los giros). No cortes ninguna curva.





Silverstone (Gran Bretaña)

Al final hay un tramo complicado de verdad. Resulta imposible adivinar cuándo termina una curva y cuándo comienza la siguiente. Cuidado con la aceleración: el terreno es tan llano que no tardarás en alcanzar la velocidad punta, y a la primera curva saldrás disparado. Conduce con moderación, sin volantazos bruscos y sin perder aceleración. Adelanta por dentro en todas las curvas menos en el tramo complicado del final. ¡Sin salirte!



Hockenheim (Alemania)

Alucinarás con los árboles, aunque por su culpa hay un exceso de elementos en pantalla que ralentiza un poco los *frames* por segundo. La pista no es nada complicada, y si desactivas el frenado automático y aumentas la velocidad punta en el menú de configuración que precede a la carrera no debería costarte demasiado alcanzar la primera posición. En cualquier caso, con la configuración y las opciones que hay por defecto, alcanzar el podio no es imposible. ¡Ánimo!





Hungaroring (Hungría)

La temida pista de Hungaroring. El único consejo que se nos ocurre es que la estudies a fondo con ayuda de una PlayStation... ¿Que sólo tienes una N64? Buen chico. Entonces olvídate de este circuito. Es demasiado complicado, incluso con la configuración «ultrafácil» que tiene el juego por defecto. Altibajos de terreno, giros enlazados imposibles, constantes pérdidas de agarre... El infierno hecho circuito. Espera unos meses antes de probarlo...

Spa-Francorchamps (Bélgica)

Uno de nuestros circuitos preferidos. Un nivel de dificultad medio, algunos tramos rápidos increíbles y unos cuantos desniveles leves del terreno. Ideal para dos jugadores. Y, si juegas solo, cualquier configuración es buena: lo único que necesitas para alcanzar la victoria es una buena salida (los demás coches serán tus obstáculos principales, el circuito no te presentará grandes problemas). ¡A por la *pole position*!



Monza (Italia)

En esta pista puede pasar cualquier cosa. Los pilotos se muestran particularmente agresivos, e intentan por todos los medios echarte fuera del asfalto. Cuidado. Si logras no salirte más de una vez, tendrás posibilidades de quedar en una buena posición. Si te vas fuera dos veces... te adelantarán todos. El escenario es alucinante: la forma en que los fondos 2-D se funden con los árboles 3-D antes de despejarse la fina capa de niebla es..., es... ¡«*anti-aliasingante*»! Pero no te distraigas.



A1-Ring (Austria)

La primera mitad del circuito es muy compleja. El problema no son las curvas, sino las cuestas: los desniveles del terreno no dejan ver algunos tramos con antelación, de forma que te ves obligado a improvisar maniobras difíciles. Además, el coche no responde de la misma forma en una pendiente que en un llano. Lo notarás pronto. El secreto de este circuito es practicar. Practicar mucho.

Nurburgring (Luxemburgo)

La que menos nos ha gustado. Demasiado difícil. Te pasas más tiempo fuera del asfalto que dentro. El problema, sin embargo, no es del circuito sino de la cámara: con ninguna de las cinco vistas hay suficiente campo de visión. Eso es algo poco importante en los circuitos «planos», pero cuando los desniveles en el suelo van acompañados de curvas como éstas... hace falta una vista más alta. Por lo menos.





Suzuka (Japón)

La gran prueba. Aparte del circuito de Mónaco, el Grand Prix de Japón siempre ha sido una de las pistas estrella de los aficionados a la Fórmula 1. Rápido, trepidante, bonito, complicado... El parque de atracciones del fondo es una preciosidad, con su noria y todo. Los pilotos conducen de forma agresiva, el carril es estrecho y las curvas te parecerán al principio MUY difíciles. Tienes un buen rato de acción asegurado. Un circuito fantástico de verdad.

Jerez (Europa)

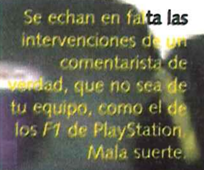
El gran final. Una carrera rapidísima, en la que no tendrás tiempo ni de respirar. Las curvas son suaves, todas diferentes, y hay pequeñas pendientes que te obligan a medir tu aceleración con absoluta precisión. Salir bien de una curva puede proporcionarte la recuperación que necesitas para adelantar a un par de adversarios antes de llegar al próximo giro. Puede que el de Jerez sea el circuito más trepidante de todo el juego. Alucinante.

¿COMENTARIOS O RUMORES?

Seguro que la intención de Nintendo al incluir comentarios a tiempo real en el juego era buena. Lástima que haya salido tan mal...

Todos los comentarios son de tu propio equipo, que te informa por radiocontrol de tu situación en la carrera: a quién tienes delante, a quién tienes detrás, cuántas vueltas faltan, etc. Lo primero que falla es que todos esos comentarios están en inglés. Un inglés un tanto confuso, porque tu equipo se comunica contigo por radio. Y con interferencias, si pillas un bache.

Tienes que esforzarte bastante para entender algo, y cuando lo consigues es un «¡Esta es la última vuelta!». ¡Pero tú ya sabes que es la última vuelta, lo pone en la tabla de datos de la pantalla! Y también sabes cuándo has adelantado a un adversario (te dicen quién es por radio, pero la verdad es que eso a ti te importa poco); y cuándo te adelanta uno a ti... Todos los comentarios te dicen cosas que ya sabes, no te servirán de gran ayuda (cuando logres traducirlos).



Se echan en falta las intervenciones de un comentarista de verdad, que no sea de tu equipo, como el de los *F1* de PlayStation. Mala suerte.

BUSCA LAS HUELLAS

Si eres un aficionado a la Fórmula 1, sabrás lo importante que es tomar una curva de la forma correcta: se entra por fuera, se corta en el centro y se sale otra vez por fuera. De esta forma es como menos aceleración se pierde, por eso los profesionales siempre lo hacen así.

Y los malos de la CPU son profesionales, por supuesto. De ahí que, como todos van por el mismo sitio, en el asfalto puedes seguir su «rastro». Se trata de una especie de «camino de caucho», y siempre te sirve para saber hacia dónde gira la siguiente curva.

La mayoría de los simuladores de F1 exhiben estos «rastros» en el asfalto, pero en *F-1 WGP*... ¡se pueden quitar! Un detalle fantástico. Puede parecer una tontería, pero la cosa se complica muchísimo cuando eliminas estas marcas. Pruébalo y verás.





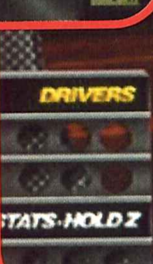
¿PILOTO AUTOMÁTICO?

Lo primero que te llama la atención cuando empiezas a jugar es el sistema de control: «¿Qué pasa? ¿Es que llevo puesto el piloto automático? ¿Quién conduce?» Conduces tú, no te preocupes, es que hay un par de opciones activadas...



Por alguna extraña razón, el equipo de desarrolladores del juego ha decidido incluir dos opciones (activadas por defecto) bastante molestas: la «asistencia de los frenos» y la «asistencia del acelerador». ¿Y eso qué es? Pues consiste en que tu propio coche —él solito— frena y suelta el acelerador antes de cada curva. Si la curva es fácil, frena un poquito; si es cerrada, suelta el acelerador y reduce hasta que el coche está casi parado... «¿Y yo qué hago con el mando?» Girar. Tu función es mover el volante (el stick analógico).

Sí, también puedes frenar y dejar de acelerar manualmente cuando te



HEINZ-HARALD FRENTZEN

DRIVER INFO	
BORN	MAY 18,'67
DEBUT	1994
STARTS	65
POLES	1
WINS	1

TEAM INFO	
TEAM NAME	WILLIAMS
ENGINE	RENAULT V10
POSITION	1
WINS	8
CONSTRUCTOR POINTS	123

DRIVERS
STATS-HOLD Z

Hasta ahora, N64 podía competir con PlayStation en todos los géneros menos en uno: las carreras. Mientras la máquina de Sony hace tiempo que presume de una larga lista de subgéneros de carreras (arcades de carreras, simuladores de rallies, carreras-acción...), nosotros no teníamos ni un solo cartucho decente con el que cubrir la demanda de los «carreras en general». Necesitábamos una revolución.

Super Mario 64 aplastó a los plataformas de la competencia, *Pilotwings 64* reinventó los simuladores de vuelo, *GoldenEye* ridiculizó a todos los *shoot 'em up* de la historia..., pero ¿qué hicieron *F1 Pole Position, Extreme G, Multi Racing Championship, Top Gear Rally, San Francisco Rush, GT 64*...? El panoli.

Lamentablemente, *F-1 World Grand Prix* no será al asfalto lo que *GoldenEye* ha sido a los tiros. Más que una «revolución», es algo así como una «redención». *WGP* es el juego de carreras que debió ser *F1 Pole Position*. El cartucho que amortiguará las burlas de los usuarios de PlayStation. No mucho más.

Aunque gráficamente está muy por encima de todos los cartuchos de carreras de N64, le falta una buena dosis de algo muy importante: jugabilidad. El «cambio-frenado-aceleración automático» no ha sido una buena idea. Cuando todos los controles funcionan por sí mismos y todo lo que tienes que hacer es mover el stick analógico hacia un lado u otro, la cosa no funciona. El jugador pierde una parte importante de su protagonismo, ya que sólo tiene que girar el volante en cada curva. No ha de preocuparse por la velocidad a la que circula, no necesita siquiera saber dónde está el botón de freno... Estaríamos tentados de entenderlo si se tratara de un arcade, pero ¿no se supone que es un simulador? Porque en casi todos los aspectos se comporta como tal, desde luego: las opciones de configuración de los vehículos, las pistas reales, los equipos y pilotos de verdad, los desperfectos, los comentarios... Y si es un simulador: ¿no deberían tener cierta importancia cosas como los frenos y la aceleración?

La primera vez que juegas te resulta inevitable recordar el sistema de control «semianalógico» de *Automobili Lamborghini*. Te acuerdas, ¿verdad? Era horrible. Los coches reaccionaban casi a cámara lenta, por lo que daba igual lo rápido que lo hicieras tú con el mando. No quedaba más remedio que activar el funcionamiento «analógico» en el menú de opciones...

... como en *World Grand Prix*. Sí, se pueden desactivar la aceleración, el cambio de marchas y el frenado automáticos. Lo malo es que, en lugar de solucionarse el problema —en *AL* desaparecía por completo—, se acentúa. Como en casi todos los títulos de carreras de la historia, las marchas manuales no son nada recomendables. Durante la partida estás demasiado ocupado como para prestar atención al cuentarrevoluciones. Eso sí lo puedes dejar «automático», sin temor a equivocarte. Lo malo viene después, con la «asistencia de los frenos» y la «asistencia del acelerador». ¿Dejarlas activadas o desactivadas? Vaya, es un tema delicado... Las dos opciones activadas hacen que el propio coche reduzca su velocidad al acercarse a una



apetezca, pero el coche lo hará por sí mismo cuando de verdad sea necesario. ¿Por qué? Lo entenderás cuando desactives ambas asistencias: ¡el vehículo es incontrolable! El juego es tan difícil que, si no conoces a la perfección cada centímetro del circuito, te la pegas constantemente. Lo único que puedes hacer es dejar las asistencias activadas hasta aprenderte palmo a palmo todas las pistas. O sea: pasarte varios días (o meses, según tu pericia) controlando sólo el volante. También es divertido, claro, pero... ¿no hubiera sido mejor reducir el nivel de dificultad del juego? ¿O suavizar la conducción de los vehículos? Parece que no...

«Control estándar, cambio automático, asistencia de frenos, asistencia de acelerador...» ¿Para qué quieres el mando?



DOS JUGADORES

El modo para dos jugadores te permite partir la pantalla horizontal o verticalmente, ¡y no funciona nada mal! Carece de la segunda y la tercera vista, pero apenas pierde cuadros por segundo con respecto al modo para un jugador. Por desgracia, sólo corres contra tu amiguete: no hay adversarios de la CPU.



curva, frenando más o menos dependiendo de lo cerrada que sea ésta. Y tú sólo tienes que... girar. No tienes mucho protagonismo, la verdad. Si lo que quieres es dominar tú mismo a tu coche, lo que tienes que hacer es desactivar ambas opciones. ¿Resultado? Peor aún. No es que la cosa funcione mal, sino todo lo contrario: funciona demasiado bien. Cuando uno circula a 250 km/h la cuestión no es frenar para tomar una curva, sino cuándo y cuánto hacerlo. Y claro, eso es algo que sólo saben con exactitud los pilotos de verdad...

La dificultad del juego —con las «asistencias» desactivadas— es tan enorme que la única forma de mantenerse en el asfalto es estudiar cada circuito palmo a palmo. Resulta IMPOSIBLE improvisar una carrera y alcanzar una de las 10 primeras posiciones. Si conoces *F1 '97*, el último simulador de Fórmula 1 que Psygnosis programó para PlayStation, contarás con una cierta ventaja. No es que la práctica con aquél te vaya a servir para dominar a las fieras mecánicas de *F-1 WGP*, ya que tienen poco que ver en lo que a conducción se refiere, pero el trazado de los circuitos que se grabó en tu memoria en aquellas partidas te será de gran utilidad. Correr en Interlagos (Brasil) sin previo conocimiento de las curvas es... ¡un suicidio! Y lo mismo ocurre en Suzuka, y en Monte Carlo, y en Jerez... Por lo tanto, si no te has curtido en el género con la ayuda de un PC o una PlayStation, nuestra más sincera recomendación es que practiques durante un tiempo con la configuración por defecto de *F-1 World Grand Prix*. Aunque te aburras un poco. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, cuando te sientas preparado (muchos días más tarde), la de los frenos. Claro que, para llegar a ese nivel de destreza, necesitarás tiempo. Mucho tiempo. El sistema de control, con cualquiera de las mil y una configuraciones posibles, es inferior al de *F1* y *F1 '97*, los dos célebres títulos de Psygnosis. Los gráficos son muy reales, pero la conducción de los vehículos no lo es tanto (en ese aspecto gana *GT 64*). La cantidad de *frames* por segundo es muy variable: desciende demasiado cuando hay muchos elementos en pantalla, o en los cambios de rasante un poco bruscos (y más con la segunda y la tercera cámara). Ninguna de las cinco vistas nos parece recomendable, o al menos no para principiantes: se echa en falta otra, una más «panorámica». Las que hay son fantásticas, muy espectaculares, pero ofrecen un campo de visión muy reducido.

Las curvas son descaradamente poligonales. Las líneas blancas que delimitan los bordes de la pista son rectas, y en las curvas se «parten», haciendo evidentes los polígonos. No podemos entender cómo estos chicos han prestado tanta atención a detalles tan superfluos como las pegatinas de publicidad de los coches y se han olvidado de disimular la naturaleza poligonal de las curvas. Imperdonable. ¡Ya era imperdonable en *F1 Pole Position*! Si *F-1 World Grand Prix* hubiese salido cuando lo hizo *F1 PP*, estaríamos en el cielo. Lo malo es que no ha sido así. PSX nos lleva mucha ventaja en eso de las carreras. Muchas compañías de desarrollo para PlayStation han intentado (sin éxito, todo hay que decirlo) imitar a *Super Mario 64*. Incluso ahora pretenden clonar a *GoldenEye* con *Metal Gear Solid* y *Tomorrow Never Dies*. *F-1 WGP*, sin embargo, será nuestra gran maravilla privada. Nadie pretenderá imitarlo. En su favor, hay que decir que es el cartucho por el que tanto habíamos rezado, el tapón perfecto para tapar «el agujero de la velocidad» de nuestro repertorio. No cabe duda de que *F-1 World Grand Prix* es el nuevo rey de las carreras de N64.

9 GRÁFICOS

Fantásticos. Su único defecto son las curvas, demasiado «poligonales». La luz a tiempo real es una pasada.

8 SONIDO

Excelentes efectos. Lástima que los comentarios estén en inglés. La música no está mal.

8 TECNOLOGÍA

Falla el sistema de control: la conducción no es del todo realista y las funciones automáticas resultan muy molestas.

9 DURABILIDAD

Su altísimo nivel de dificultad y la gran variedad de circuitos y opciones dan juego para rato.

VEREDICTO

Un cartucho imprescindible para los amantes de las carreras, aunque... no ha inventado nada nuevo y es francamente mejorable.





CONCURSO

JUEGA CON... 

CONCURSO F-1 WORLD GRAND PRIX



Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de **F-1 World Grand Prix**, la última palabra en juegos de carreras. Con ningún otro título experimentarás tan vívida sensación de estar pilotando un bólido a más de 300 km/h. Si quieres convertir tu sofá en una carrocería ultraligera y peinar el asfalto de los mejores circuitos de Fórmula 1 del mundo, responde correctamente a nuestras preguntas, rellena el cupón adjunto y envíalo a:

CONCURSO F-1 WORLD GRAND PRIX,
MAGAZINE 64, PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
antes del próximo 1 de noviembre

A- ¿CUÁNTOS CIRCUITOS ESPAÑOLES APARECEN EN F-1 WORLD GRAND PRIX?

B- ¿QUÉ DOS COMPAÑÍAS HAN TRABAJADO CONJUNTAMENTE EN EL DESARROLLO DEL JUEGO?





CUPÓN

RESPUESTAS: ....
....

NOMBRE:. ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

PAÍS: ....

TELÉFONO: ....

GANADORES DEL CONCURSO NBA COURTSIDE

LUÍS PIÑEIRO LOZANO (MADRID)
ERIK BAQUEDANO BAZ (GUIPÚZCOA)
JUÁN ANDRÉS SÁENZ GÓMEZ (LOGROÑO)
ÁNGEL JIMÉNEZ LÓPEZ (MADRID)
BORJA LÓPEZ HERNANDO (VIZCAYA)
SERGIO CANO ZUBIAUR (ALMERÍA)
DAVID HERNANDO ROMERO (ASTURIAS)
AIBEL GREGÓN ALONSO (BARCELONA)
FERNANDO DELGADO CAMPOS (ALBACETE)
ALBERTO LÓPEZ ARÉVALO (MADRID)

RESPUESTAS CORRECTAS
A- VIC ORLANDO
B- JELLYBEAN BRYANT

SO
WORLD
AND PRIX



LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.



PRECEDENTES EN 64 Saboteamos un submarino ruso en la preview de Mission: Impossible de nuestro anterior número.



Mission: Impossible			
INFOGRAMES			
Disponible	96M		1
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

Por fin, después de años de espera, ha llegado Mission: Impossible. Que redoblen los tambores...

MISSION: IMPOSSIBLE

Ya empezábamos a pensar que jamás llegaría este momento. Un momento en el que, joypad en mano, estaríamos dirigiendo a Ethan Hunt a lo largo de la versión acabada (y en castellano) de Mission: Impossible... ¡Pero todo llega! Aunque a veces parezca impossible.

Desde que seguimos la pista a *Mission: Impossible* hemos ido incubando una extraña fascinación por la «no-violencia»: el hecho de confiar más en la cautela que en una pistola, la necesidad de mantener la cabeza fría en situaciones extremas, las cuentas atrás, los niveles atestados de enemigos en los que hay que avanzar desarmado..., ¡una combinación explosiva!

Mission: Impossible nos ha enseñado mucho. Y esperamos que el resto de las compañías desarrolladoras de software de entretenimiento también hayan aprendido algo de él.

En cambio, cada vez que hemos tenido la ocasión de probar una versión inacabada del juego, nos hemos encontrado con unos cuantos «defectillos» que la gente de Ocean no había terminado de pulir: la cámara, la animación, la inteligencia artificial (IA) y una mecánica de juego excesivamente lineal. Esperábamos que, en vista de la calidad de todos los demás aspectos de *Mission*, a Infogrames no se le pasarían por alto estos pequeños fallos, y que todos (o casi todos) se solucionarían antes de lanzar el producto al mercado.

Por desgracia, en *M64* también nos equivocamos: la mayoría de los pequeños fallos que vimos la primera vez que jugamos a *Mission: Impossible*... siguen ahí.

BUENOS DIAS, SEÑOR PHELPS...

Comienza la partida. Suena la famosa canción: «¡Chirichín! Chin, chin. Chin-chin-chin. Chin, chin...»

INSTRUCCIONES

Antes de cada misión (hay cinco en total, cada una subdividida en varios niveles), Jim Phelps, el jefe de los IMF, protagoniza una secuencia de vídeo. Por lo normal, lo que hace es contactar contigo vía Internet para ponerte al día de lo que tienes que hacer. Tanto las voces como los textos de estas secuencias están traducidos al castellano, así que te enterarás de todo sin problemas.

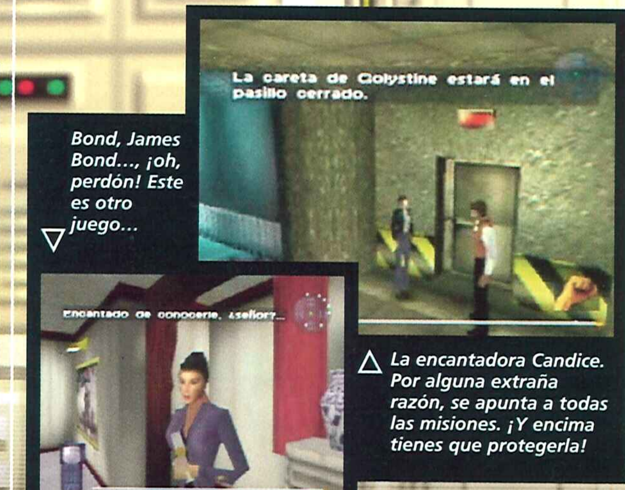
EQUIPO

Tus compañeros: Dieter, Clutter, Candice y Jack. La verdad es que ninguno de ellos destaca por sus cualidades: Candice parece licenciada en la Escuela de Chicas Listas de Natalya, la adorable señorita de *GoldenEye* (las dos son expertas en informática, a las dos les gusta hacer de heroína con una pistola de vez en cuando y las dos son especialistas en hacer fracasar misiones); Clutter es un pesado, Jack cuenta chistes malísimos y a Dieter le invade el pánico cuando te acercas a él (siempre teme ser descubierto).



Un día nublado en Central Park. Jim busca un banco con un magnetófono. ▽

△ Phelps tiene amiguitos en todas partes: la azafata del avión es de las IMF, y le trae un ordenador portátil.



Bond, James Bond..., ¡oh, perdón! Este es otro juego... ▽

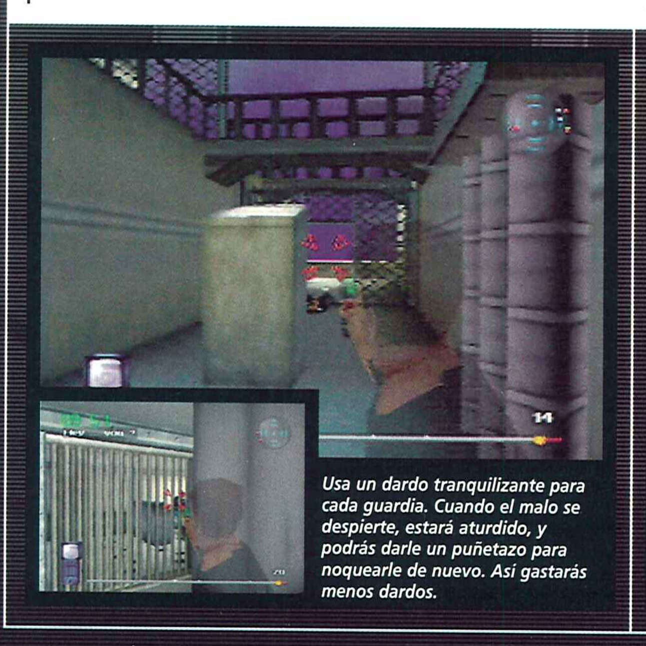
△ La encantadora Candice. Por alguna extraña razón, se apunta a todas las misiones. ¡Y encima tienes que protegerla!

DISPARA

El modo francotirador es similar al de *GoldenEye*, aunque no tan suave. Los controles son los mismos: R para activarlo, botones C para hacer zoom y desplazarse lateralmente, stick analógico para apuntar y Z para disparar. Lo malo es que, en *Mission*, si andas mal de vida, te tiembla el pulso y resulta casi imposible dar en el blanco. Un detalle casi tan «realista» como frustrante.

INVENTARIO

El menú de armas y objetos también es similar al de *GoldenEye* y *Turok*, aunque algo más complicado: B te desplaza por el inventario de armas, y A confirma la selección. Para acceder a los objetos (pases de seguridad, máscaras) debes pulsar B, C-abajo para entrar en el menú de objetos, y A para confirmar. Puede que te cueste un poco acostumbrarte. Después de utilizar un objeto suele haber una secuencia de vídeo.



Usa un dardo tranquilizante para cada guardia. Cuando el malo se despierte, estará aturdido, y podrás darle un puñetazo para noquearle de nuevo. Así gastarás menos dardos.



◁ Recoge el pase de seguridad que hay sobre la mesa para salir de la habitación.

▽ Utiliza el silenciador. Y vigila tu munición, ¿eh?

MEJOR ESTARÍAS CALLADITO

Algunos diálogos de *Mission: Impossible* no tienen desperdicio. Cuando Ethan se infiltra en la base rusa y le pillan *in fraganti*, dice: «Me llamo Fred, y estoy buscando a mi perro». ¡Vaya excusa! ¿De verdad te imaginas a un espía internacional diciendo algo así? Pero la más desternillante de todas las frases del juego es una de las que Ethan suelta en el tren. Tienes que darle un puñetazo al revisor para noquearle y, después, usar una careta para tomar su aspecto. Y entonces es cuando sentencias: «El que se fue a picar billetes perdió su carete». ¿A quién se le habrá ocurrido semejante genialidad? Y para colmo, hay dos o tres comentarios (en forma de sonido) que tu personaje repite una y otra vez a lo largo de todo el juego: «¡Así va bien!», cuando algo sale bien; «¡Entendido!», cada vez que recibe un mensaje por radio; «¡Bien hecho!», cuando matas a un malo...



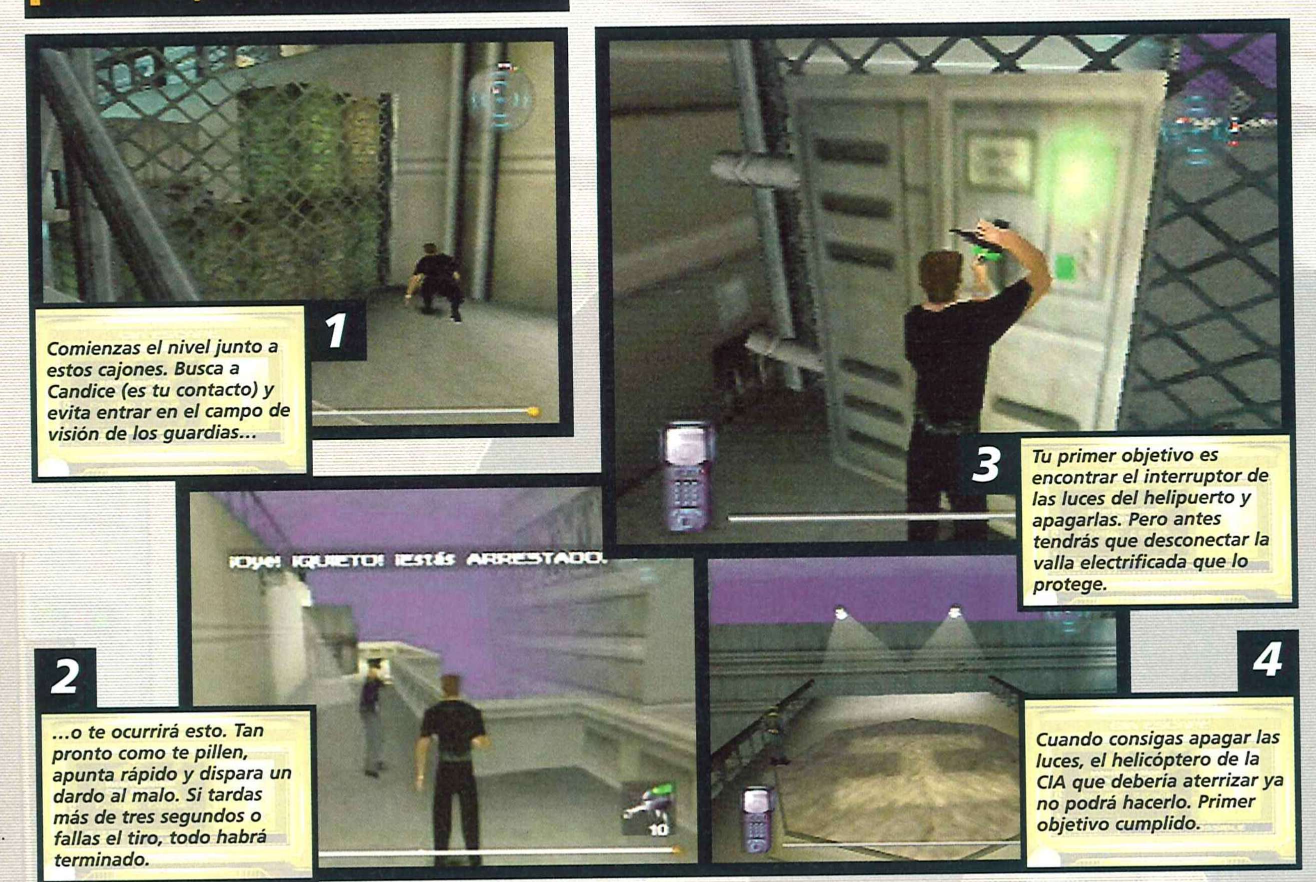
GO! GO! ▷



UN POCO DE TODO
Una de las mayores virtudes de *Mission: Impossible* es su variedad de tipos de juego. ¿Subjuegos? Resulta complicado definirlos. El caso es que en cada nivel tienes que hacer algo completamente diferente: en la Terminal has de hacer rápel con Ethan; en la Estación debes protegerle controlando a unos cuantos francotiradores; en la Huida por los pasillos subterráneos de la Embajada tienes que evitar las baldosas electrificadas (Candice ha conseguido cambiarlas de color con un ordenador); en la otra huida (por los pasillos del edificio de la CIA) debes disparar a las ametralladoras automáticas y pasar con Candice antes de que vuelvan a su posición; en tu carrera por el interior del edificio de la CIA no puedes escapar si no tapas con pintura los objetivos de las cámaras de vigilancia... ¡Vaya, qué de cosas hay que saber hacer para llegar a agente secreto!

¡HUYE, ETHAN!

La huida por la azotea del edificio de la CIA es uno de los niveles más complicados del juego. ¿Te atreves a acompañarnos?



1 *Comienzas el nivel junto a estos cajones. Busca a Candice (es tu contacto) y evita entrar en el campo de visión de los guardias...*

2 *...o te ocurrirá esto. Tan pronto como te pillen, apunta rápido y dispara un dardo al malo. Si tardas más de tres segundos o fallas el tiro, todo habrá terminado.*

3 *Tu primer objetivo es encontrar el interruptor de las luces del helipuerto y apagarlas. Pero antes tendrás que desconectar la valla electrificada que lo protege.*

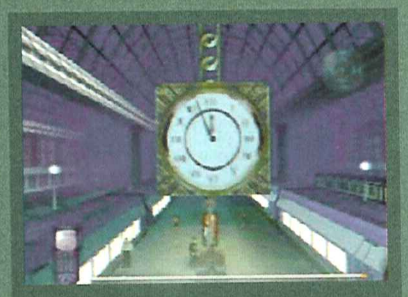
4 *Cuando consigas apagar las luces, el helicóptero de la CIA que debería aterrizar ya no podrá hacerlo. Primer objetivo cumplido.*

Silencio, cautela ¡y cuidadín!

Si hay algo necesario en Mission: Impossible es el anonimato: tienes que ser como una sombra, como un suspiro. Nadie debe verte. Y si alguien te descubre... tendrás que apañártelas para que jamás se lo pueda contar a nadie. ¡Bienvenido al súper secreto y ultrasolitario mundo del espionaje!

Estación

Ethan se ha citado con Max para intercambiar la lista Noc por el nombre del topo. Tú controlas a los francotiradores de las IMF, que están apostados en los lugares más estratégicos del recinto (preparados para disparar si alguien intenta acabar con nuestro héroe). ¡Un nivel en el que lo único que hay que hacer es apuntar bien y disparar, qué maravilla! Y el escenario es fantástico.



△ *Van a dar las doce en punto. Max está al llegar...*



△ *... ¡Ahí viene! ¡Todos a sus puestos!*

Terminal

No podía faltar la gran escena de la película, en la que Ethan debe descender colgado de un cable hasta el ordenador central de la CIA, entre rayos láser y sin hacer ruido... Este nivel es fascinante: pone a prueba tanto tu habilidad con el mando como tu capacidad para improvisar en situaciones límite. ¡Nervios de acero! Si la tensión te vence, estarás perdido.



◁ *Tu vida pende de un hilo, chico...*

Viene alguien, ¡quieto! No hagas ruido y se irá antes de advertir tu presencia. No respires. ▷



4 *A lo largo de todo el escenario encontrarás algunos cobertizos como éste. Suele haber un guardia cerca de cada uno, así que dispárale un dardo tranquilizante antes de entrar y recoge la munición que encontrarás dentro. Al salir, el malo estará recuperándose: un puñetazo y a correr.*

5 *Cuando hayas recorrido todo el escenario, vuelve al principio, sube a las cajas y salta abajo, donde encontrarás la bolsa de Candice.*

6 *En ella hallarás una máscara para disfrazarte. Cámbiate rápido y adopta el aspecto de uno de los guardias.*



7 *Ahora podrás ir hasta el segundo interruptor, en el piso inferior al helipuerto, y encender las luces de nuevo sin que ningún soldado enemigo sospeche de ti. El helicóptero aterrizará y... ¡segundo objetivo cumplido!*

PERSONALIDAD MÚLTIPLE

Con la ayuda del «Aparato Caretas», el ingenioso invento de las IMF, puedes reproducir la cara de alguien y ponértela. Así es como Ethan se disfraza, copiando la cara y robando la ropa a los malos. Lo malo es que la careta no dura mucho, y tampoco soporta bien las altas temperaturas. Nuestro consejo es que estudies la situación antes de usarla. Así, cuando te la pongas, podrás salir pitando a cumplir tus objetivos. Aquí tienes a Ethan disfrazado de Ayudante del Embajador y de vigilante de seguridad del edificio de la CIA. ¡Este chico tiene madera de actor!





Embajada

Una misión complicada. En el nivel de dificultad Impossible te sigue una asesina vestida de rojo. Tendrás que lanzarle un dardo tranquilizante con tu cerbatana cuando vaya a buscarte al cuarto de baño: para entonces, tú ya tendrás el aspecto del Ayudante del Embajador, y podrás seguirla hasta los servicios —la única estancia del escenario en la que no hay guardias— sin levantar sospechas. Bueno, eso es sólo uno de los objetivos...



△ *La asesina. Dentro de unos segundos empezará a gritar y delatará tu verdadera identidad. Tienes un dardo y dos segundos. Apunta bien.*

Huir



△ *Has elegido el revólver, ¿eh? Es una decisión arriesgada, pero no va mal si no paras de correr.*

En este nivel tienes que proteger a Candice mientras intentáis escapar de la Embajada. ¿Por qué? ¿Hay alguna razón por la que merezca la pena que semejante inepta siga viva? Sí, necesitas sus conocimientos de informática para recuperar la lista NOC. Tienes dos armas: una pistola de dardos y un revólver. El sonido del revólver, como en *GoldenEye*, alerta a tus enemigos, y la pistola de dardos sólo adormece durante unos segundos. ¿Nuestro consejo? Usa el revólver y corre.

Cuartel General de la CIA

Has conseguido escapar de tu celda, pero hay decenas de guardias (armados con gases tóxicos y pistolas de electroshock) por doquier. Si una sola cámara te pilla, saltará la alarma. Y aquí no vale la «solución *GoldenEye*»: no tienes pistola. En lugar de balas, vas armado con botes de pintura: tienes que apuntar a la cámara y tapar con pintura azul el objetivo para poder pasar. Y cuando hayas pasado, deberás «adormecer» a los enemigos que te encuentres hasta la siguiente cámara. Parece fácil, ¿verdad?

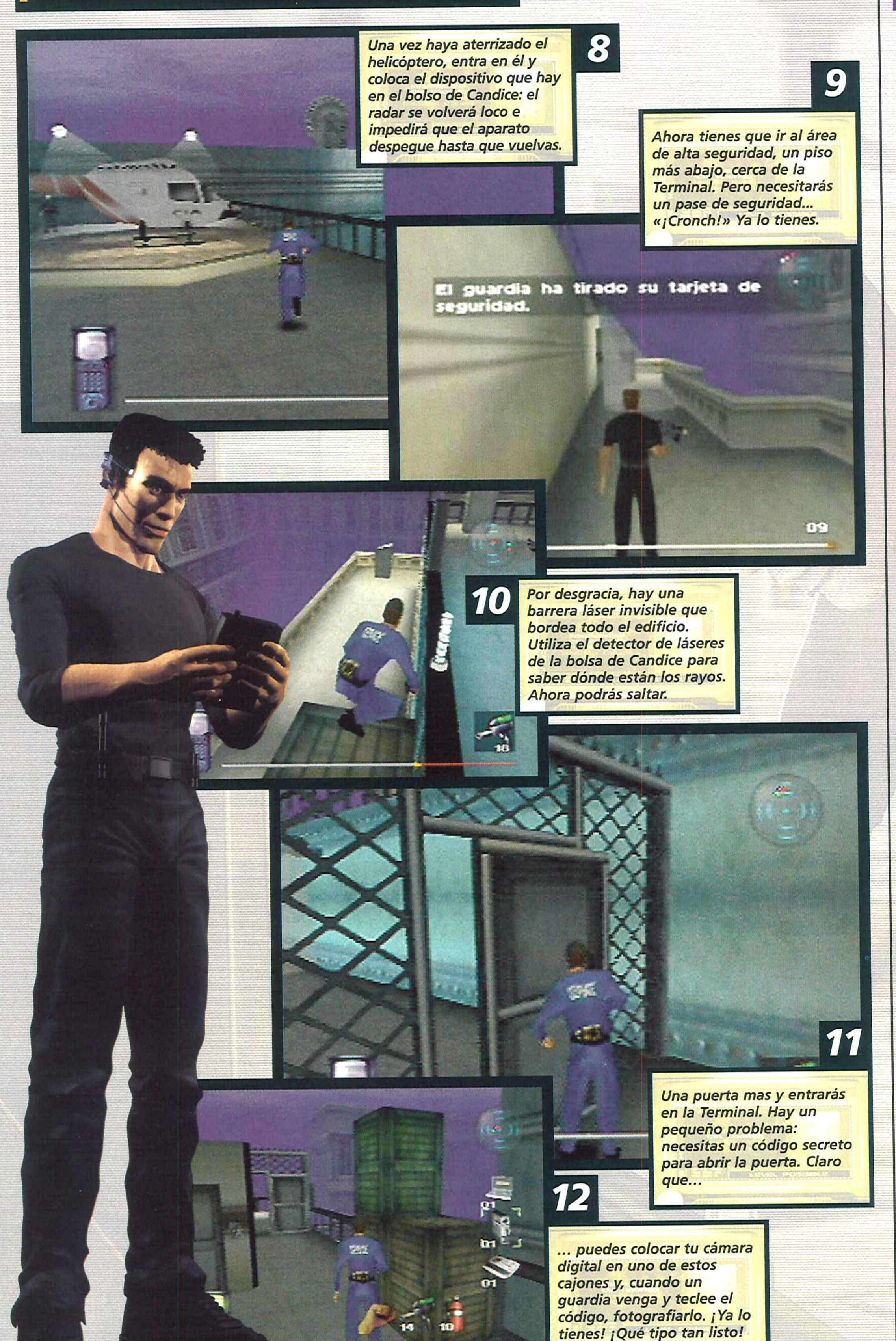


△ *¿Ves la cámara pintada de azul? No te entretengas, alguien se acerca: guarda la pintura y usa la pistola de dardos.*





¡HUYE, ETHAN! continuación



Después de tres años de espera, el cambio completo del equipo de desarrollo del juego y la aparición de GoldenEye —el mejor juego que se ha visto jamás en una consola—, las cosas estaban muy difíciles para Mission: Impossible.

Infogrames apostaba por la originalidad del género de su producto, presentando a *Mission: Impossible* como el primer «simulador de espionaje» para N64 (dejando a un lado el cartucho de Rare como «juego de tiros»). Y la verdad es que, visto así, Ethan Hunt deja atrás al señor Bond: el argumento de *Mission* es considerablemente más complicado y enrevesado que el de *GoldenEye*; y las conversaciones, disfraces e ítems conforman un enorme puzzle de acertijos de los que carece su competidor. Además, los pequeños detalles están tan bien cuidados o más que los del título de Rare: la pintura para las cámaras, los interruptores escondidos, las alarmas, las computadoras... Lo que falla en *Mission* no es el argumento. Ni los gráficos. Ni las armas e ítems. Incluso nos atreveríamos a decir que es lo suficientemente original —a pesar de todas las «coincidencias» con el cartucho de Bond— como para brillar con luz propia. La variedad de niveles es casi tan grande como la variedad de estilos de juego: la mecánica general cambia completamente de un escenario exterior a uno interior, incluso se modifican las funciones de cada botón dependiendo del tipo de escenario. En la mayoría de los niveles tienes que ir por ahí en busca de los objetivos, o disparando a los malos; pero hay otros que son absolutamente únicos e inimitables. Cuando tienes que descender por el conducto del aire acondicionado, entre rayos láser, hasta la sala en la que se encuentra el ordenador central de la CIA, olvidas por completo el mundo real que te rodea. Te sumerges en el juego. Te invade el pánico. Sudas. Tienes que balancear a tu personaje con el stick analógico para librar los rayos láser y, al mismo tiempo, descender soltando cuerda con el botón A. Y, una vez abajo, debes balancearte aún más fuerte para llegar hasta donde está el ordenador. Te columpias a ras del suelo. Si lo tocas estás muerto.

Mientras te estás balanceando, oyes un ruido en la puerta. Alguien viene. Y al no poder abrir, hace sonar la alarma. En ese momento te das cuenta de que no hay marcha atrás: si no alcanzas el ordenador a tiempo y desconectas los láser, todo estará perdido. Los soldados que están fuera no tardarán en tirar la puerta abajo. Y tienen pistolas... La sensación de peligro que te atenaza durante esos segundos no es comparable con nada. ¿Y qué hay del nivel de la estación de tren? ¡Es inmejorable! Se trata de la única misión que no protagoniza Ethan Hunt. De hecho, tú controlas al resto del equipo: Ethan se ha citado con Max, la mala de la película, en la estación de tren. Va a entregarle la lista NOC a cambio de un nombre: el del topo de las IMF, el traidor, el más malo de todos los malos. Ethan ha hecho que los demás miembros de las IMF se coloquen en los puntos estratégicos de la estación (equipados con rifles de mira telescópica) para disparar a los malos si algo sale mal. Y por supuesto, sale mal. Ahí es donde entras tú: controlas a todos los francotiradores que hay apostados en la estación, y debes liquidar a los enemigos que intenten matar a Ethan. Sólo ves un punto de mira, y para cambiar de un francotirador a otro basta con que aprietes B. Apuntas con el stick analógico, haces zoom con los botones C —¡puedes ampliar la imagen hasta ver la caspa de Ethan!— y disparas con Z. Si matas a un solo civil, el jefe abortará la misión. Y si no matas a los malos antes de que disparen a Ethan, éste morirá y el jefe también abortará la misión. Pues bien: cuando decimos que el escenario es

una estación de tren, no queremos decir que sea «un pedazo de una estación», sino ¡una estación entera! ¡Y es enorme! Taquillas, bancos, máquinas expendedoras de billetes, andenes, trenes, máquinas de refrescos... y civiles. Infinidad de civiles. Civiles que a veces se meten una mano en el interior de la chaqueta y, justo cuando crees que van a sacar una pistola para liquidar a tu protegido, desenfundan un... pitillo. «¡Menos mal que no le he matado!» Dos segundos después de pensar esto, el señor del cigarrillo en cuestión se saca del mismo bolsillo un revólver y, antes de que te de tiempo a reaccionar... ¡bang! Los pobres transeúntes reciben unos cuantos impactos de bala hasta que aprendes a actuar rápido sin fiarte de las apariencias. El hecho de que un tipo vaya de negro y con gafas de sol no quiere decir que sea un asesino, pero... ¿por qué no dejan de cruzarse en tu campo de tiro? Una señorita aparentemente inofensiva que pasa por allí desaparece tras una máquina de refrescos, quedando fuera de tu campo de visión. Y mientras tú te dedicas a vigilar a todo el que pasa vestido de negro, la muy bruja saca del bolso una Magnum y se lía a tiros con el pobre Ethan... ¡Cambia de francotirador, a ver quién tiene a tiro a esa tipeja!

El nivel de detalle de este escenario nos ha dejado boquiabiertos: si apuntas hacia arriba y amplías la imagen, puedes apreciar hasta el último remache de las vigas de hierro que forman la inmensa bóveda de la estación. Y la gente que deambula por los andenes se echa al suelo cuando uno de los malos saca una pistola. O salen todos corriendo. Es fantástico de verdad...

... ¡Y eso es lo que nos cuesta tanto entender! Si todos los detalles de *Mission* son tan geniales, ¿por qué fallan las cosas más elementales? Léase la animación, el modo francotirador (sin contar el nivel de la estación, claro), la IA, la jugabilidad... El control del personaje (sin contar el descenso por el conducto del aire acondicionado de la Terminal) es brusco e impreciso, el modo francotirador carece de suavidad, la IA de los enemigos es casi nula, la mitad de los escenarios se repiten (en la misma Embajada, por ejemplo, se desarrollan dos niveles)... Y lo peor de todo es la jugabilidad: la mecánica de juego es tan lineal que, una vez que te has pasado un nivel, no tiene ningún sentido volver a jugar en él. Tienes que recoger los ítems y destruir o encontrar los objetivos en un orden estricto, y en el preciso instante en que cometas un error, morirás. Cuando después de varios días consigues averiguar cómo se pasa el primer nivel de la Embajada y te lo pasas, te sientes la mar de contento..., pero si vuelves a jugar en él te lo pasarás en menos de dos minutos. Y ni se te ocurra pasarte todo el juego: eso significaría arrinconarlo para siempre. Algo que no hubiese pasado si, al menos, tuviese un modo multijugador...

El consuelo para quienes han llegado al final de *GoldenEye* es que, después del nivel Agent, pueden jugar en el Secret Agent y conseguir uno de los niveles secretos. Y después, en el 00 Agent, pueden acceder al último nivel. Y después, todavía queda el... MODO MULTIJUGADOR. *GoldenEye* no se acaba nunca. *Mission* lo hace demasiado pronto.

Tres o cuatro niveles absolutamente geniales no justifican las imperfecciones del resto del juego. Y desde luego, la mecánica de juego que consiste en cometer errores uno tras otro hasta dar con un acierto no nos parece la más adecuada. ¡Habrá que esperar a ver *Winback*! O mejor: *Perfect Dark*...



¡Casi disparas contra ese civil! Parecía que iba a sacar una pistola, pero era un teléfono móvil. Cuidado.

No es nada fácil llegar hasta este ordenador.



Las apariencias no siempre engañan: parecía un matón... ¡y lo es! ¡A la nuca!



Has abierto una puerta secreta. Entra y abre la puerta de acceso a las computadoras.



El escenario de la Estación es increíble.

Una escena fantástica. Busca el interruptor que baja esa plataforma.

Ethan gasta una broma a la gente de la Embajada con unos cuantos generadores de humo.





El nivel sobre el techo del tren es el más trepidante: hay enemigos que te disparan desde un coche que circula paralelamente al tren; otros, te disparan desde el mismo tren..., ¡y otros desde un helicóptero! Usa tu lanzamisiles...

8 GRÁFICOS

Fantásticos, aunque la mala animación los echa a perder. Los efectos de luz son lo mejor.

7 SONIDO

La banda sonora es preciosa, pero las secuencias de voz dobladas al castellano... parecen de Chiquito de la Calzada.

6 TECNOLOGÍA

La IA nos ha decepcionado. Y los escenarios repetidos. Y el sistema de control.

6 DURABILIDAD

Sin cometer errores, te podrías pasar el juego entero en minutos (algo imposible con GoldenEye). Y no hay modo multijugador.

VEREDICTO

Un concepto brillante y mucha originalidad. Lástima que fallen los aspectos más elementales.

84%







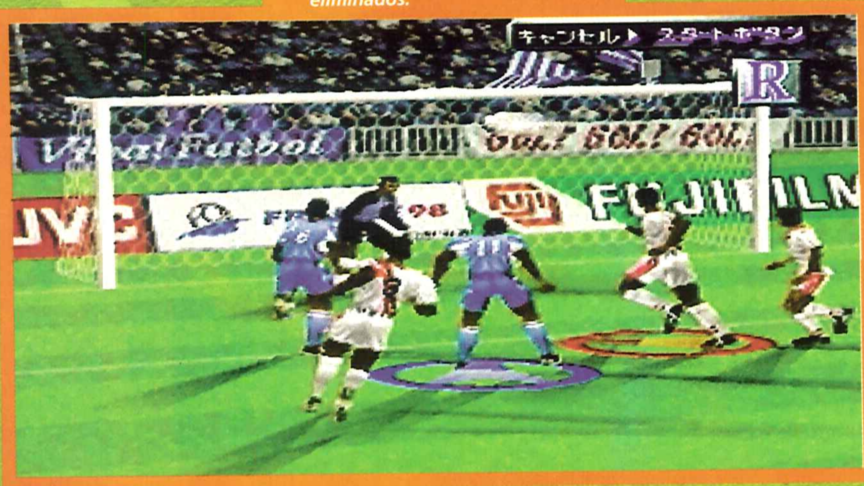
INTERNACIONAL SUPERSTAR

Konami nos trae el mejor juego de fútbol del mundo...


Japón contra Corea. Dos a uno. Fin del segundo tiempo. Nipones eliminados.

El caso de ISS '98 es un tanto extraño: en Japón, tanto el cartucho de EA (Copa del Mundo: Francia '98) como el nuevo ISS de Konami (que allí se ha llamado Jikkyou World Soccer) han contado con la licencia oficial de la Copa del Mundo de Francia 98. Sin embargo, allende las fronteras niponas, tan sólo uno de los dos podía aspirar a la preciada licencia. Y claro, EA fue quien se llevo el gato al agua, con su escuadrón de camiones blindados rebosantes de dinero...

Eso quiere decir que sólo la versión japonesa de *ISS '98* puede presumir de los nombres reales de estadios y jugadores. Los cartuchos americanos y los europeos tendrán que ganarse el éxito por lo que son: la continuación del extraordinario juego de fútbol de Konami.





En ISS '98, el balón deja una estela en el aire, para que no lo pierdas nunca de vista.

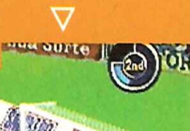
¿Brasil? Unos principiantes...

La portería está desierta. Una leve caricia al balón y el público se levantará de sus asientos...

Si elevas demasiado el tiro, el esférico no llegará muy lejos. Mejor una altura media.



A veces, el guardameta se aleja de la portería para recoger el balón.







Puedes ver la repetición de los últimos segundos cuando quieras. Y hay muchas opciones de cámara.

Int. Superstar Soccer '98			
KONAMI			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Cartridge back	Rumble Pak
9.990 pesetas			

SOCCER '98

WORLD CUP FRANCE '98



¿Alguna novedad? Todo lo nuevo de ISS '98



Patada Defensiva

Un movimiento de difícil ejecución. Justo cuando el balón sobrevuele la cabeza de tu jugador, pulsa C-izquierda y éste efectuará una gloriosa tijereta. No ganarás el partido sólo con esto, pero te sentirás muy bien...



Equipos

La falta de licencia también es una ventaja: como *ISS '98* no tiene que respetar la lista de equipos que jugaron en Francia 98, en lugar de 32 equipos... ¡tiene 52! Por desgracia, los nombres de los jugadores no son los reales, aunque no te costará adivinar quiénes son «Hiko», «Reull» y «Alponson» en la selección española, ¿no?



Animación

Notarás los cambios más sustantivos en la animación de los porteros: son más vigorosos, paran mucho mejor que antes (ahora pueden golpear con los dos puños), sacan y recogen el balón de forma diferente... Los jugadores también muestran algunas reacciones nuevas, en especial los «jardineros».



Asistencia Médica

Cuando un jugador se lesiona, entran en acción los camilleros: tienden la camilla, recogen al maltrecho y poligonal personaje, y se lo llevan rápidamente a la enfermería. Y si la lesión es menor, quien entra en el campo es el preparador físico: un poco de Reflex, un masajito en la pierna y ¡listo! ¡A jugar, chico! Genial.



Arbitros

¿Recuerdas que antes sólo aparecían cuando se cometía una falta? Pues ahora están presentes en casi todo momento. Corren junto a los jugadores para no perderse detalle y saben señalar un corner o un tiro libre como es debido.



Fechas

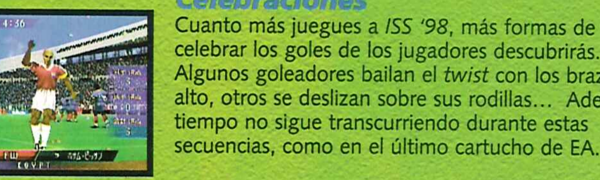
Una de las innovaciones más destacables. Ahora no sólo controlarás la fuerza del tiro, sino también la dirección y la altura. Usa el stick analógico para ajustar tales variables y entonces pulsa B para un disparo raso pero poderoso. Para una bombita, prueba con C-derecha.



Ángulos de Cámara

Una de las grandes novedades de *ISS '98* es la cámara cenital, que sigue la acción desde arriba, más o menos como en *Sensible Soccer*. Lo creas o no, es nuestra preferida. Por supuesto, también están las cámaras originales, que ahora ofrecen una mayor movilidad.





Celebraciones

Cuanto más juegues a *ISS '98*, más formas de celebrar los goles de los jugadores descubrirás. Algunos goleadores bailan el *twist* con los brazos en alto, otros se deslizan sobre sus rodillas... Además, el tiempo no sigue transcurriendo durante estas secuencias, como en el último cartucho de EA.


GO! GO!

CÓMO...
Jugar un Bonito Partido

Jugar con ISS '98 no es como echar una partida con un título FIFA. Aquí no se trata de chutar-esperar, o martillear como un poseso el botón de velocidad. ISS '98 te obliga a tratar el mando con delicadeza, te enseña a moverte con cuidado y precisión, te hace aprender lo que es dentro y lo que es fuera... Y sólo entonces te permite gozar de una impecable simulación de fútbol.

DEFENDIENDO



Meter el pie (y no «la pata»)

Es una forma segura de no cometer falta, pero no siempre da resultado. Colócate delante del tipo que está en posesión de la pelota y pulsa B: tu jugador intentará hacerse con el esférico mediante un rápido movimiento de pierna.



Barridos

Serás penalizado continuamente, pero no por eso deja de ser una forma preciosa de robar la pelota. Basta con pulsar C-izquierda para que tu jugador se lance como un loco contra los tobillos del contrario. Seguro que te harás con el balón. O con el contrario. O con ambos.

EN MITAD DEL CAMPO



Pases

Utiliza el botón A para asegurarte de que el balón llegará a manos (o pies, mejor dicho) de uno de los tuyos, y para ataques en equipo. Recuerda que, cuando la oposición te ataque, dejará algunos huecos en su área de defensa.



Tiros Altos

Los lanzamientos elevados a los delanteros no siempre dan buen resultado, pero... son la forma más rápida de hacer llegar el esférico a los delanteros. ¡Muévete RÁPIDO!



Carrera

¿Qué sería de un juego de fútbol sin un botón de velocidad? Si tu jugador está en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás un poco de alegría a sus piernas. En los equipos de primera línea mundial este recurso es más efectivo.

ATACANDO



Radar

Utiliza el mapa que hay en la parte inferior de la pantalla para saber dónde están tus atacantes y avanza utilizando C-arriba para esquivar a los defensas.



Tiro a Puerta

Otra de las mejoras respecto al primer *ISS* es que, en *ISS '98*, puedes tirar a puerta y controlar realmente la trayectoria del balón con el stick analógico. ¿Tiros con efecto? Inténtalo, es todo un reto.



△ Otro portero que mandamos a casa gimoteando como una mascota perdida...

△ La nueva vista. Una de las mejores innovaciones de ISS '98.

◁ Así son las nuevas «celebraciones» de los goles. La afición responde con vítores ensordecedores.

La verdad es que esperábamos que ISS '98 fuese más diferente de ISS64 de lo que es. Suponíamos que esta versión sería tan superior a la original que nos emocionaríamos, que nos quedaríamos pasmados. Como nos sucedió con la primera.

En cambio, lo que ha sucedido ha sido todo lo contrario: nada más empezar a jugar, nos hemos sentido como en casa. Los controles son los mismos, y la animación es casi idéntica (con unos cuantos movimientos nuevos para los porteros y más variedad de «celebraciones»). La inteligencia artificial no parece haber cambiado, y apenas se han incluido nuevas tácticas. Con *Perfect Striker*, como con el *ISS* original, te pasabas la vida encontrando nuevos detalles. Siempre había algo de lo que no te habías percatado nunca: un movimiento, un gesto, una táctica que no habías probado... En *ISS '98* esto no pasa. Es «un *ISS64* mejorado». Konami ha retocado su aspecto, pero no su esencia. La jugabilidad —total e inimitable en la primera parte— apenas ha evolucionado; y los retoques gráficos tampoco son muy notables. Sí, llaman la atención los nuevos «adornos», como los camilleros que entran en el campo y se llevan al jugador lesionado, o el preparador físico, que empuña un aerosol y da masajes en las piernas..., pero lo fundamental no ha cambiado. Por supuesto, si no conoces el *ISS* original, esta versión te apasionará. Es mejor que ningún *FIFA*, y en lo que a jugabilidad se refiere deja muy atrás a *Copa del Mundo: Francia '98*. La animación es precisa, limpia y completa. Ver cómo los jugadores se desaniman cuando pierden la posesión de la pelota es todo un espectáculo. Y los goles son más espectaculares que los de ningún otro cartucho de fútbol: las jugadas desde el borde del área, con el guardameta protegiendo su portería, y el delantero que remata de cabeza y marca por el único hueco... *ISS '98* es muy diverso. Tanto como lo puedan ser los partidos de verdad.

¿Y por qué? Porque es un simulador de fútbol, un juego realista. Fíjate en la pelota, por ejemplo: ¿en qué otro título has visto un esférico que parezca más real? Sin embargo, si ya tienes *ISS64*... piénsatelo bien. De acuerdo, sí, entre *Copa del Mundo: Francia '98* y *FIFA '98* había una diferencia mucho menor que la que hay entre *ISS64* y este nuevo *ISS*. Y también es verdad: a la gente parece darle absolutamente lo mismo que todos los *FIFA* sean iguales, se los compran todos.

Vaya, si de lo que se trata es de «hacerse con el mejor de los que han salido nuevos», está claro que nos quedamos con *ISS '98*.

Pero que te quede claro: *ISS64* también supera a *Copa del Mundo* en muchos aspectos. Los cambios que hemos encontrado en *ISS '98* no son tantos como nos habría gustado, pero también hay que tener en cuenta una cosa: mejorar *ISS64* era algo muy difícil. Los *FIFA* siempre lo han tenido



Para un saque de esquina, lo mejor es apuntar lo más alto posible, justo delante de la portería, y chutar con C-izquierda...



Ahora martillea B para que, justo en el último momento, uno de tus jugadores salte y remate de cabeza. ¡Gol, gol, goooolll!



La animación de los porteros es la que más novedades presenta.

Eso tiene toda la pinta de ser un gol. Pareces muy tranquilo, ¿es que no te alegras?

El nuevo sistema de saques (que permite calcular dirección, altura y potencia) es mucho mejor que el de ISS64.

La nueva cámara es fantástica. Recuerda a los arcades de los 80, ¿te acuerdas? Pero en 3-D, por supuesto.

Buena jugada: pasa con B y tira a puerta otra vez con B. El portero ni siquiera olerá el balón.



¡Destroza esa red!

64M

¿Problemas de espacio? Es la excusa con la que los programadores siempre intentan disculpar la falta de comentarios. Sin embargo, *NBA Courtside* (con 96M) y este nuevo *ISS* (con 64) no parecen afectados por este «problema universal». No sólo disfrutan de una lista interminable de comentarios, sino que además se combinan con los efectos de sonido y la música sin el menor problema. Y todo en riguroso estéreo.
¿Cómo es eso posible, con sólo 64M de espacio? Que se lo pregunten a los de Konami, que en cuestiones de sonido son unos verdaderos maestros (*Mystical Ninja* fue otra prueba de ello, como lo será *Castlevania 64*). ¿Quién necesita juegos en formato CD?



más fácil en ese sentido, ya que ninguno de ellos ha logrado alcanzar un sistema de control convincente de verdad. Pero ¿cómo superar el control de *ISS64*, o su animación? Lo único que Konami podía hacer era embellecer su anterior trabajo. Y eso es exactamente lo que ha hecho: un movimiento nuevo, una cámara nueva, tiros de penalti más completos... y muchos ornatos.
Lo más grave, puestos a buscar defectos, es la falta de licencia. Los nombres y estadios reales son algo que vende. Y mucho. Pero tampoco cuesta demasiado adivinar quiénes son en realidad los jugadores del equipo de España, basta con cambiar un par de letras a sus nombres: «Zubisall», «Fharrer, «Alporpa», «Adelard»...
Uno de los aspectos en los que Copa del Mundo empata con *ISS '98* es en el apartado de sonido. Los comentarios de esta nueva entrega han mejorado muchísimo respecto a los del *ISS* original (menos mal), y gozan de la misma naturalidad y verosimilitud que las secuencias de voz de *CM: Francia '98*. No obstante, ninguno de los dos



Puedes elegir entre un radar en 2-D y uno en 3-D. Éste nos gusta más.



cartuchos tiene las voces traducidas al castellano, por lo que apenas notarás la diferencia.
¿Y la banda sonora? Las canciones de *ISS '98* son bastante machaconas, y en absoluto conocidas. Se echa un poco en falta la «música de moda» del cartucho de EA, pero ¿qué importa eso ahora? Ni una sola de las canciones de *Copa del Mundo* estaba ya de moda cuando finalizó el Campeonato de Francia 98. Seguro que ya ni siquiera te acuerdas de aquella música.

International Superstar Soccer '98 es un cartucho para amantes del fútbol, para aficionados a los simuladores del deporte rey. Para usuarios de N64 que busquen un sistema de control perfecto, y mucha jugabilidad. Para los fans de la calidad, en definitiva. Aunque sea sin licencia, *ISS '98* es..., es..., es un *ISS64* mejorado.

9 GRÁFICOS

Maravillosos. La estela que deja el balón nos encanta, en especial durante las repeticiones.

7 SONIDO

Fantásticos comentarios, y en cantidades industriales (eso sí, en inglés).

9 TECNOLOGÍA

Sin duda, este es el apartado en el que ISS '98 supera con más diferencia a Copa del Mundo: Francia '98.

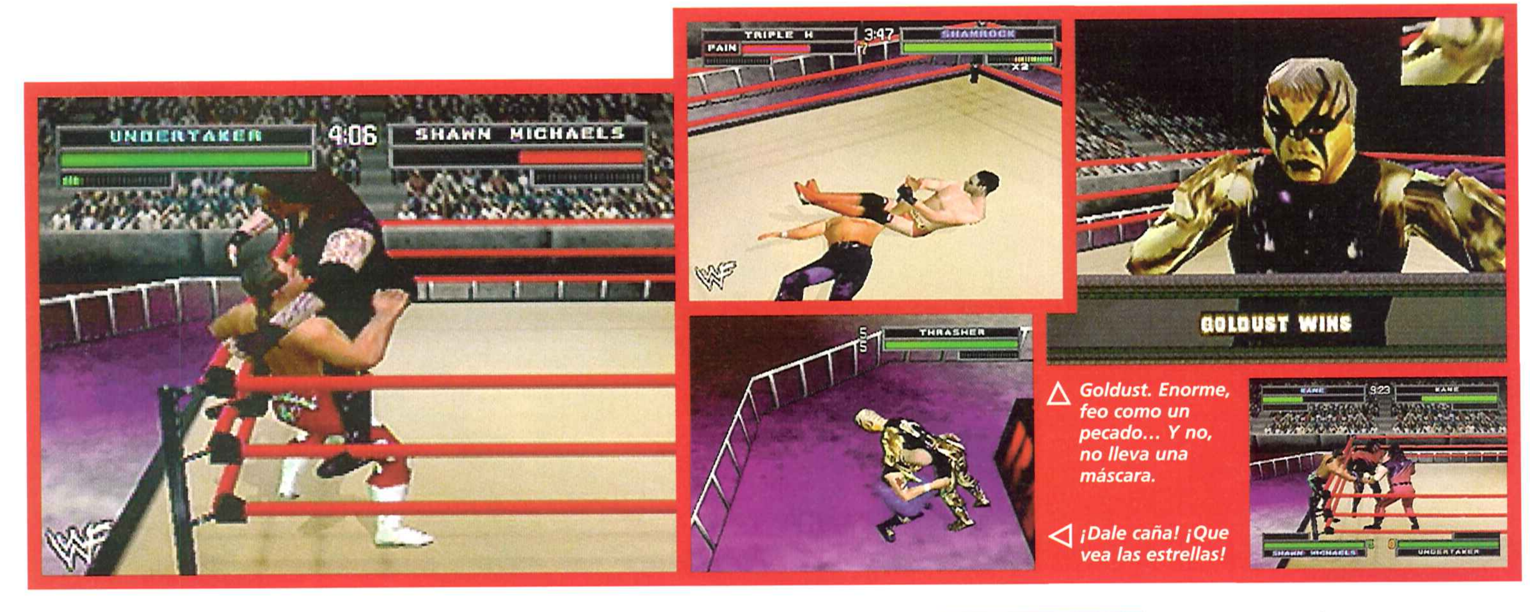
8 DURABILIDAD

Toda. Es largo, tiene todas las opciones que quieras y su modo multijugador ofrece infinitas posibilidades.

VEREDICTO

ISS '98 es un simulador de fútbol inmejorable. Increíble. Sublime. El mejor.





△ Goldust. Enorme, feo como un pecado... Y no, no lleva una máscara.

◁ ¡Dale caña! ¡Que vea las estrellas!

WWF WARZONE

64 STAR GAME

Son grandotes, son gordinflones, cobran dos millones de dólares al año y N64 les ha dedicado el mejor juego de lucha.



△ *Parece una maratón de baile de salón. Votamos por la pareja de la izquierda.*

◁ *La lucha es lo más exitoso de la televisión por cable estadounidense.*

Es duro ser luchador profesional. Tienes que privarte de muchos de los pequeños placeres humanos —un buen corte de pelo, por ejemplo— si quieres llegar a la cumbre. En muchas ocasiones te preguntas acerca de lo acertado de la elección de tu modus vivendi. Cuando el exceso de musculatura y testosterona te exigen pavonearte y desafiar a las ancianas desvalidas en la cola del súper... entonces te das cuenta de que quizás es hora de cambiar de oficio.

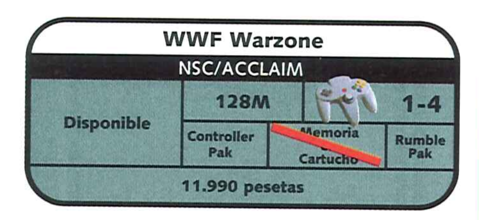
Debe de haber otro modo de experimentar el placer de la lucha libre... Debe de haber otro modo, sin que peligren tus dedos, tus rodillas, tu integridad mental... Debe de haber otro modo, sin tener que soportar los servilismos del *showbusiness*, el acoso de los fans geriátricos...Sin tener que llevar esas trenzas de rubio platino.

Ah, la materia de la que están hechos los sueños...

Seré lo que tu quieras

Crear tus propios personajes en un juego de la N64 es mucho más que una opción extra, es un estilo de vida. Hemos pasado casi tanto tiempo practicando la lucha como jugueteando con el modo de «crea tu personaje». Las posibilidades son casi infinitas... Puedes, por ejemplo, variar la indumentaria hasta el más mínimo detalle, desde los zapatos a los guantes. ¡Incluso hay paletas de color! Otra cosa increíble es que puedes atribuir una personalidad a tu luchador (decidir si es un buen o un mal tipo) y asociarle una determinada melodía. Se trata, de largo, del juego con la opción de personalización más completa que hemos visto. Tanta libertad degenera en unos luchadores cuyo psicodélico aspecto traspasa el límite de lo socialmente aceptable. Por supuesto también puedes reproducir la realidad. Pensamos que recrear a Poli Díaz, «el potro de Vallecas», no sería una mala idea.





△ Muchas folklóricas tendrían esta pinta si no fuera por la cera.

◁ Menuda tunda le espera a este tipo esmirriado.





△ Si ya lo sabíamos nosotros. ¡Qué mal lo vemos!

◁ ¡Ánimo, valiente! Magazine 64 siempre del lado de los más débiles.

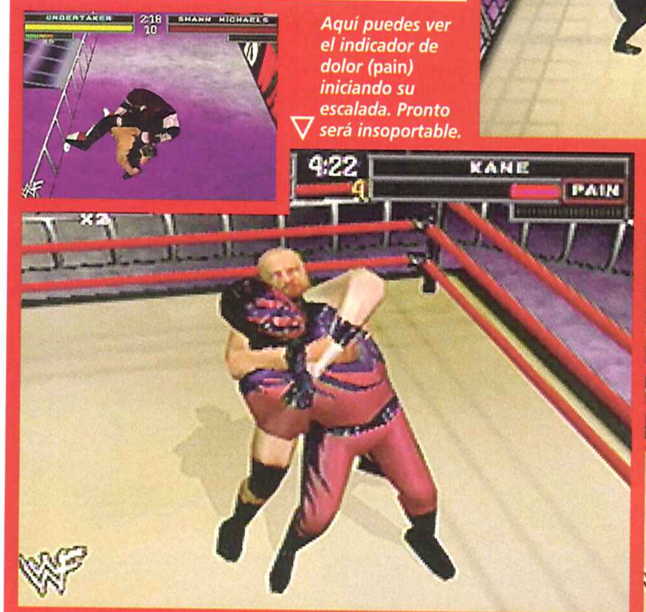
El matón ha ganado... «Felicidades, campeón» (sí, somos unos cobardes, ¿y qué?) ▽

WWF Warzone				
NSC/ACCLAIM				
Disponible	128M		1-4	
	Controller Pak	Memoria Cartucho	Rumble Pak	
11.990 pesetas				





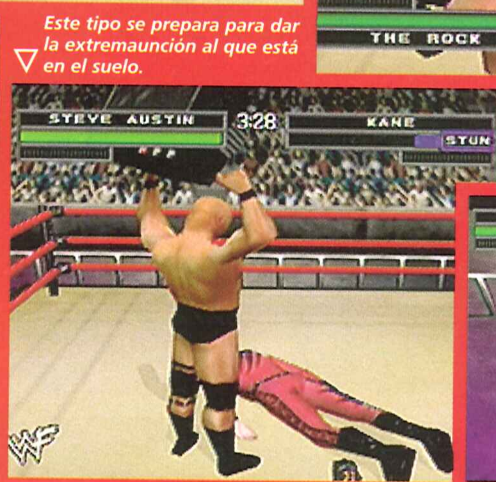
Aquí puedes ver el indicador de dolor (pain) iniciando su escalada. Pronto será insoportable. ▽



▽ Este tipo se prepara para dar la extremaunción al que está en el suelo.

△ Casi como Mónica y Bill. Ejem...

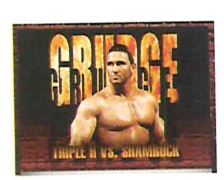
▽ Si eres un espíritu inquieto, saca a tus luchadores del ring para que monten el espectáculo fuera.





ESTA VEZ ES ALGO PERSONAL
Muy a menudo, mientras duren tus correrías con *WWF Warzone*, harás cosas que enojarán sobremanera a tus contrarios. Uno de los motivos es que ganes a la mitad del equipo. Tienes que ser cuidadoso con quien eliges enfrentarte. De vez en cuando serás la víctima del odio visceral de alguno de estos chicos malos. Cuando esto pase verás una secuencia en la que tu enemigo se está entrenando para darte tu merecido... Lo siguiente es una partida de bonus Grudge Match. En una jaula...







◁ Lo que está haciendo Goldust con Faarooq no tiene nombre.

▽ Parece que estuviera tocando el piano. ¡Qué sensibilidad!

▽ Ésta es la pantalla que verás cuando luches por el título contra esa pared que es Undertaker.



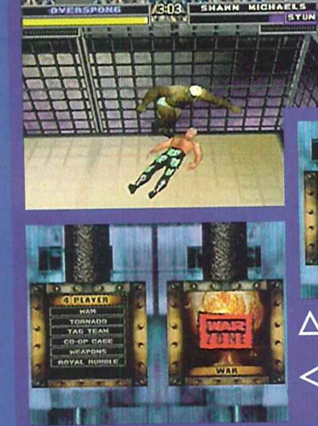
En qué categoría cabe incluir un juego de lucha libre? Desde luego, no es un beat 'em up al uso, ni tampoco un simulador de deportes (a menos que hacer gansadas totalmente preparadas se considere un deporte). No es posible clasificarlo como arte marcial, porque es demasiado lento, ni tampoco como Ultimate Fighting, pues se trata de un montaje bastante ridículo. Sin embargo, a pesar de esta indefinición, este género siempre se ha vendido muy bien y ha sido muy popular en todo el mundo. Además, dado que se cierne sobre nosotros una avalancha de juegos de lucha en la N64 (los desarrolladores se han subido al carro después del éxito de WCW vs NWO y Tokon Road), ya podemos ir acostumbrándonos a los tangas de colores fluorescentes...

A partir de las imágenes que acompañan este texto notarás enseguida que éste es el juego de lucha para la N64 visualmente más atractivo de cuantos se han creado. De hecho, gana por KO técnico. Presenta unos gráficos que dejan en paños menores, o menos, a *WCW vs NOW*, y noquean para siempre jamás a *Tokon Road*. La depurada técnica de «*soft skinning*» de Acclaim, que

En la variedad está el gusto

¿Más modos de juego de los que nunca podrás soñar? *WWF Warzone* es para ti. Lo mejor son algunas de las opciones multijugador, sencillamente magníficas. Puedes luchar en un ring estándar, en una jaula metálica, o con armas tales como sillas, televisores y la campana del ring (que, por supuesto, hace gong cuando su trayectoria y la del cráneo de alguien coinciden en el tiempo y en el espacio). También hay un modo Royal Rumble (lucha real) en la que te enfrentas a todos los demás luchadores, cuatro cada vez, y tienes que conseguir ser el único que quede en pie. Si pierdes, es decir, que te dejan K.O, te reencarnas en otro luchador. Sólo conseguirás tu puntuación cuando los quince contrincantes hayan sido abatidos. Por otra parte, hay un modo de entrenamiento que te ayudará a aprender todos los trucos y astucias.





◁ Este tipo podrá hacer poco ya.



△ Jaulas... No hay manera de escaparse. Da un poco de miedo.

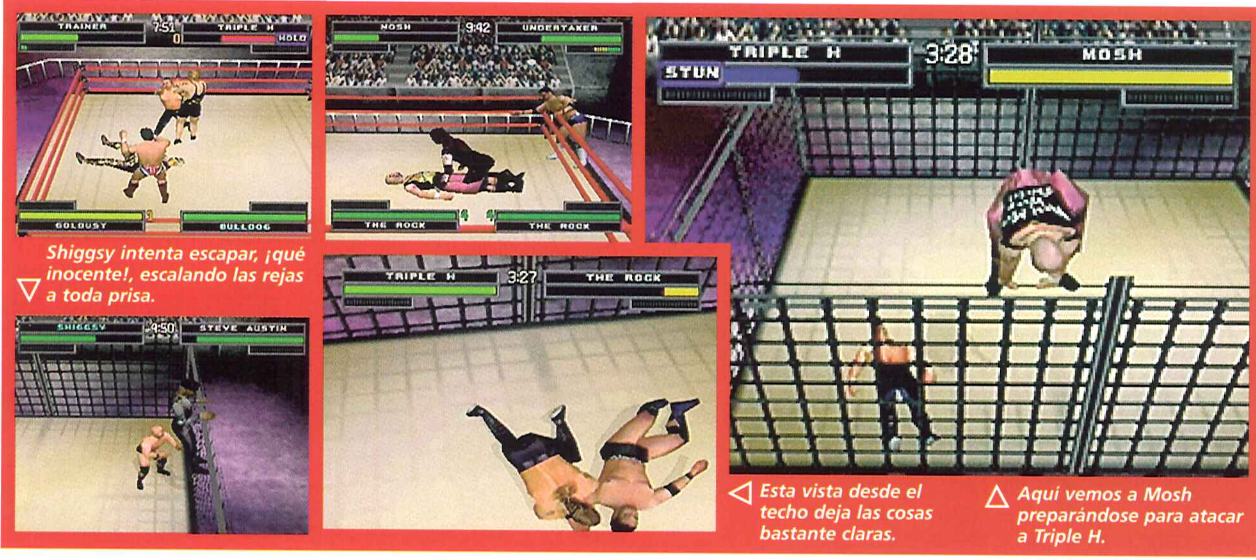
◁ Las opciones multijugador tienen su propio plantel de opciones y variantes.

▽ Hemos apostado por el tío de la campana. ¡Dong! ¡Dong!



Con Warzone ▷ también se puede volar.





Shiggsy intenta escapar, ¡qué inocente!, escalando las rejas a toda prisa.

Esta vista desde el techo deja las cosas bastante claras.

Aquí vemos a Mosh preparándose para atacar a Triple H.

consigue alisar las junturas entre polígonos para crear una sensación de piel real, ha recreado unos luchadores absolutamente veraces, rechonchos y fuertes. El modo alta resolución 640x480 ha añadido un toque realista que casi te permite sentir el crujido de los huesos de los luchadores. La verdad sea dicha, los chicos de *WWF* forman una pandilla bastante indeseable. En general, parecen un grupo de borrachuzos pirados... Hasta Mike Tyson cruzaría la calle para no tener nada con ellos. La pinta de Goldust es tan desagradable que uno hace todo lo posible para no mirarlo y, obviamente, para no escogerlo. Thrasher y Mosh llevan falda, como si fuesen Miguel Bosé en su etapa más confusa. Por su parte, Undertaker parece simple y llanamente... un psicópata. Hay un total de dieciséis luchadores y a nadie le gustaría toparse a ninguno de ellos en un callejón oscuro. Por suerte, guapos o no, son todos muy fáciles de controlar. Las comparaciones con *WCW vs NWO* vuelven a resultar odiosas: *WWF* resulta mucho más manejable y jugable. Casi todos sus movimientos especiales pueden activarse con una sencilla combinación de dos botones direccionales seguida de una pulsación de un botón. La misma secuencia produce distintos resultados según el luchador que tengas en pantalla, por lo tanto —afortunadamente— no tienes que memorizar miles de códigos: unos cuantos movimientos básicos que te permitirán luchar apropiadamente cualquiera que sea el protagonista de la pelea.

Medirte con la computadora es divertido y muy emocionante en los niveles más complicados. Un verdadero desafío. Sin embargo, es el modo cuatro jugadores el mayor éxito de *WWF*. Luchar en equipos de dos o todos contra todos es genial y sacará a flote tus más bajos instintos: traiciones, trampas... Puedes pensar que tu colega está para ayudarte, pero a la mínima que lo arrojes accidentalmente fuera del ring tendrás que vértelas con él. Su venganza será terrible. Si crees que esto es digno de un juicio por alta traición es porque, obviamente, no has experimentado el rastrero linchamiento «todos contra ti». Modalidad particularmente estresante cuando estás enjaulado y no hay modo alguno de escapar. Los efectos de sonido merecen una mención especial, están muy bien integrados en el juego. Los luchadores gritan y se quejan como bellacos y las viejas damas del público se exaltan cuando las fuerzas de su luchador favorito empiezan a flaquear. Si haces algo poco elegante (largarte corriendo, por ejemplo), los abucheos te acompañarán.

SONIDO **Las viejas damas del público se exaltan cuando las fuerzas de su luchador favorito empiezan a flaquear.**

Pese a todo, no es un juego perfecto. Si luchas contra un jugador poco experto que no deja de aporrear histéricamente el mando, no podrás aproximarte lo suficiente para realizar un movimiento especial. *Warzone* puede ser rápido si lo comparas con otros juegos de lucha libre, pero está lejos del dinamismo de un *beat 'em up*. Ninguno de los luchadores es lo bastante ágil como para esquivar un puntapié en la ingle, por ejemplo. Es decir, que tu única salida va a consistir en defenderte bloqueando a tu adversario. ¿Y qué pasa si sólo te defiendes? Que no puedes atacar y que te abuchea la audiencia, que se gasta sus dineros para ver una pelea de verdad. Y no seremos nosotros los que les culpemos por ello. Otro hándicap de *Warzone* es que, a la larga, la sucesión de combates en el modo campeonato para un jugador puede volverse algo repetitiva. En compensación, siempre están la opción multijugador y la de crear a tu propio luchador. En fin, ¿cuál es la conclusión? ¿La opinión definitiva acerca de *Warzone*? Es el mejor juego de lucha libre que hay, sin duda alguna, pero no es algo que dejará sin sentido a los puristas de los simuladores deportivos o los *beat 'em up*. ¿Y entonces a quién? A todos los demás... Corre a hacerte con un cartucho.



No sabemos lo que está haciendo Undertaker, pero no parece ir con muy buenas intenciones.



¡QUÉ PODERÍO!
La pantalla con las biografías de los luchadores te ofrece un detallado repaso de las debilidades y fortalezas de cada luchador, te describe su personalidad, y te revela el nombre de su movimiento secreto. También es posible ver sus ropas de faena alternativas, aunque en el caso de Goldust la palabra «alternativa» ayuda poco.







8 GRÁFICOS
Suaves, pero consistentes. Ni un solo problema de bordes borrosos o animación a trompicones.

7 SONIDO
La multitud se integra perfectamente en el juego y la banda sonora es oportunamente horteras.

6 TECNOLOGÍA
La jugabilidad no puede ser más simple, pero por lo menos tiene un aspecto impresionante.

8 DURABILIDAD
Si tienes tres amigos fans de la lucha, aquí hay diversión para meses.

VEREDICTO
No es perfecto, de ningún modo, pero es genial en el multijugador. Especial para los fans.



Más de una vez te habrás preguntado cómo es posible que la idea que alguien barrunta en su cabeza acabe dentro del cartucho gris para tu N64. No es tan fácil como te imaginas...

EL JUEGO DE LA EV

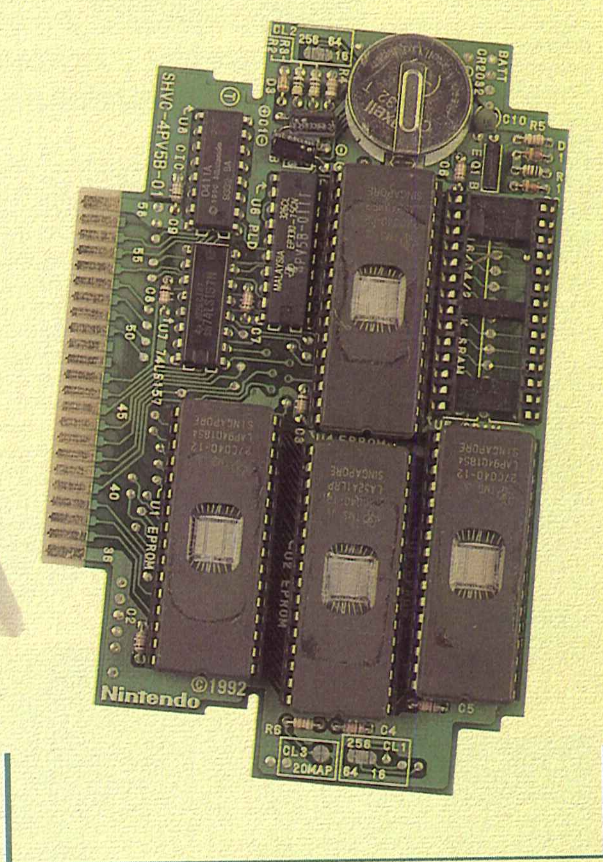
O cómo se ha

Hazte con la licencia de una peli taquillera, añádele algunas ideas (tampoco demasiadas), pásate un par de semanas trabajando en el diseño de los personajes, lanza una campaña publicitaria impactante que machaque al público durante tres meses y, por fin, recoge los frutos de semejante siembra.

Aunque parezca mentira, NO es así como se crea un juego. Es un proceso mucho más complicado. De hecho, se trata de una tremenda y carísima pesadilla organizativa que mantiene ocupado durante mucho tiempo a un numeroso equipo de creativos, programadores, artistas y comerciales. En realidad, el proceso que sigue un juego desde que no es más que una tenue lucecita en la mente de un creativo hasta que acaba por ocupar el cartucho que introduces en la ranura de N64 es una auténtica epopeya. Si de una película se tratara podríamos compararlo con *Doctor Zhivago*.

Si esto es así, ¿por qué hacerlo? ¿Para qué pasar por tal situación de presión y estrés cuando, al final, puede que un periodista despiadado se ensañe con el juego en la prensa y no se vendan más que diez copias (nueve de las cuales las compran los amiguetes), haciendo de todo el proyecto un auténtico fiasco? Pues porque, si en verdad uno consigue realizar un juego realmente bueno, los resultados serán muy lucrativos. Sólo tienes que echar un vistazo al aparcamiento de Rare para darte cuenta. El buga más humilde que puedes encontrar es un Mercedes descapotable.

Pero no es tarea fácil. Para llegar a ese punto en el que puedes permitirte el lujo de comprarte una casa al contado, hacen falta meses, o incluso años, de duro trabajo. Reuniones de planificación interminables, constantes discusiones e incontables noches en vela... Si quieres conocer todos los entresijos del proceso creativo de un juego, no te pierdas este artículo. Nos hemos infiltrado en tres prestigiosas empresas de desarrollo británicas para analizar paso a paso el período de concepción y alumbramiento de tres títulos diferentes.



Período ideático

Período desarrollazoico

Período progamalítico

OLUCIÓN

ace un juego





Período pruebático

Período lanzamientoso



LA IDEA ORIGINAL

El génesis de cualquier proceso de desarrollo, ¿cómo tiene lugar? ¿Contratan las empresas a un grupo de creativos bien preparados y que cobran un pastón sólo para que se sienten y tengan ideas? ¿Dedican los guionistas horas y horas a desarrollar el esqueleto de la trama? ¿O quizás son los programadores los que aportan las ideas? Decidimos preguntarle a Brian Baglow, de DMA. «La idea base de Silicon Valley la aportó Dave Jones, jefe de DMA. Prácticamente le vino de la nada. Es una idea muy pero que muy básica.» Pero, ¿podría decirse que siempre ocurre de este modo? «Creo que sí. La idea germinal de un juego suele provenir de una sola persona. Resultaría absurdo sentar a un grupo de desarrolladores alrededor de una mesa y obligarles a pensar en alguna idea. Es una forma de creación del todo irreal.»



Body Harvest. Es una pasada, pero han hecho falta tres años y medio de dura lucha para poder sacarlo a la venta.

La idea de* Silicon Valley *fue del jefe de DMA. Prácticamente le vino de la nada.

Eso está muy bien para un juego que no se basa en una licencia. Sin embargo, Infogrames —y su filial Ocean antes que ellos— tuvieron que enfrentarse a numerosos problemas incluso antes de contar con las primeras ideas de planificación. Nathan Wilson, de Infogrames, nos lo explica. «Como es natural, quien ofrece una licencia, Viacom y Paramount en el caso de *Mission: Impossible*, quiere asegurarse de que haremos un buen juego. Además tuvimos que sentarnos a negociar con Tom Cruise. Es muy receloso con su imagen, por lo que antes de iniciar el proyecto se decidió que no utilizaríamos su cara. También tuvimos que obviar el hecho de que Tom es bastante bajito (para él es un trauma), de modo que todas las mujeres que salen en el juego tenían que ser más bajas o de la misma estatura que el célebre actor. El resto de personajes masculinos también tenía que ceñirse a esta regla. La verdad es que hubo un período de negociación muy largo antes incluso de firmar el contrato de la licencia.» ¿Y qué pasó cuando, al fin, conseguísteis firmar? Nathan no puede evitar una sonrisa: «Pues tuvimos que volver a sentarnos con Tom Cruise para explicarle nuestras ideas.»

Cualquier juego de Mission debe contar con la presencia de Jim Phelps, jefe de IMF.

Hablemos ahora de *Earthworm Jim 3D*, que está a medio camino entre *Silicon Valley* y *Mission: Impossible*: se trata de un juego original pero que forma parte de una saga. Chris van der Kuyl, de Vis, nos lo explica: «El punto de partida de cualquier continuación que se base en una licencia con prestigio consiste en ponerse a jugar con los dos primeros títulos de la saga. Todo el personal del equipo pasó horas jugando a las versiones de Sega y Nintendo hasta que les sacaron todo el jugo. A partir de aquí se trataba de extraer la esencia del personaje de Jim. Y esa esencia incluye grandes dosis de humor, una jugabilidad estupenda y gráficos al estilo de los dibujos animados. Tomando estos tres elementos como base pudimos ir desarrollando toda la estructura del juego.»

Gráficos estupendos y una jugabilidad sublime. Ése es el resultado de años de duro trabajo.

PRIMEROS PASOS

Cuando el equipo de desarrollo se ha decidido por una idea y tiene clara la historia, ya puede iniciar el diseño de las primeras partes. En este punto, el equipo de desarrollo suele dividirse en varios grupos que llevan a cabo diversas tareas. Sin embargo, todavía es pronto para empezar a programar a destajo. Es mejor escoger lo que uno cree que puede funcionar y decidirse por la dirección que va a tomar el juego en lugar de perder el tiempo con una codificación que quizás sea inservible.

«Cuando surgió la idea de cruzar animales», relata Brian Baglow, «tuvimos que elaborar unos diseños preliminares y compensar las diversas habilidades. Después se pasó al diseño de unos niveles que se aclimataran a estos personajes.» Ahora bien, mientras los artistas creativos se zambullen en un mar de lápices y láminas no pienses que los programadores se rascan el ombligo. Su labor en esta parte del proceso creativo consiste en probar prototipos de generadores de gráficos que les sirvan para ir determinando los *frames* por segundo o los diversos enfoques de cámara. «Cuando el diseño y la tecnología están



Los entornos de Silicon Valley centraron los primeros esfuerzos de este proyecto.

LA EMPRESA DE DESARROLLO

DMA Design

Con sede en el futurista Parque Tecnológico de Dundee, comenzó a hacerse respetar en todo el mundo gracias a Lemmings, un fenómeno en el mundo de los juegos que les hizo ganar el dinero suficiente como para comprar una pequeña isla en el Pacífico. Su último proyecto, el hiperviolento Grand Theft Auto, también ha sido un bombazo, gracias en parte a una campaña publicitaria muy acertada. También se encuentran trabajando con afán para la N64: preparan Body Harvest y Silicon Valley para este otoño-invierno y Wild Metal Country para 1999. Están muy ocupados.



Infogrames

La empresa de desarrollo líder en Francia con sede en Lión, fue fiel durante años a la SNES y la Game Boy. Sin embargo, todavía no han debutado con un juego de producción propia en el entorno de la N64, aunque de momento tienen cuatro proyectos en cartera: Space Circus, V-Rally 64, Looney Tunes Space Race y Mission: Impossible, que ve la luz estos días. Y seguimos hablando de él, ya que su periodo de desarrollo ha sido realmente curioso; los primeros trabajos para este juego se llevaron a cabo hace mucho tiempo, cuando todavía se estaba completando el hardware de la N64, allá por el año 1995.

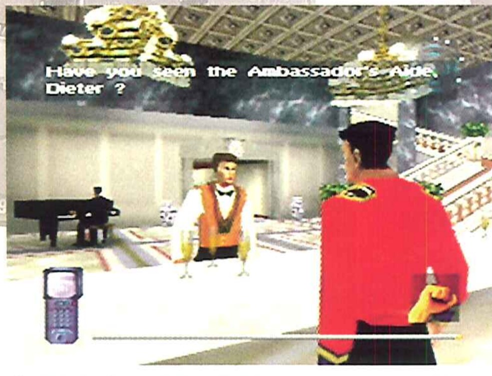


Vis Interactive

Para Vis, el hecho de crear un juego es una experiencia nueva por completo. Esta compañía, cuya sede se halla en un edificio que acogía un antiguo hospital, nunca antes ha desarrollado un juego. Y para rizar el rizo, su primer juego, un título de plataformas, es la tercera entrega de la saga Earthworm Jim, la primera que será en 3-D. Así pues se trata de un reto interesante que seguiremos de cerca; su primer juego, la responsabilidad de continuar el éxito de la serie EJ y la dificultad de desarrollar para la N64.



a punto, ya podemos empezar a trabajar en el juego.» Nathan Wilson nos explica que «antes de iniciar el desarrollo, los artistas hacen una lista con varios escenarios. Más o menos sabíamos las misiones que íbamos a incluir, pero tienes que verlo antes de empezar a programar. Los artistas y diseñadores de niveles deben hacerse a la idea de cuál ha de ser el aspecto del juego, y la única manera que tienen para comunicárselo a los programadores (que deben transformar estas ideas en algo real) es con lápiz y papel.» Chris van der Kuyl coincide en que el proceso de diseño sobre el papel es esencial, pero los programadores también pueden mantenerse ocupados. «La parte vital del proceso de desarrollo incluye a un equipo creativo que se reúne y trabaja sobre el papel. Una vez dan con el trasfondo del juego deben decidir sobre el núcleo de la jugabilidad. Cuando se tiene material suficiente llega la hora de crear prototipos que sirvan para probar las ideas en versiones previas, medias o definitivas.»



△ *Mission: Impossible ha tenido que superar más problemas que el resto. Pero Infogrames se tomó las cosas con calma y al final el juego tiene un aspecto imponente.*

¡MONTONES DE PASTA!

Los juegos para Nintendo cuentan con el margen de beneficios más ajustado de todos debido al tremendo coste de los cartuchos. Sin embargo, los títulos de mayor éxito pueden llegar a vender unos dos millones de copias en todo el mundo. Y a medida que la popularidad de la N64 vaya creciendo de cara a la campaña navideña, estas cifras irán aumentando paulatinamente. De este modo, se pueden alcanzar los astronómicos rendimientos de títulos como Tomb Raider, Resident Evil o Final Fantasy VII. Electronic Arts ha declarado que sólo desarrollará para la N64 cuando consideren que hay un hueco considerable que puedan llenar. De momento, los beneficios que pueden extraer son muy pobres para ellos. Después de todo, se trata de la empresa de desarrollo más importante del mundo. Lástima.

PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO

Una vez se tienen los primeros esbozos, se ha dado con las directrices principales, se ha probado y moldeado la programación inicial y todo el equipo tiene claro su papel dentro del proyecto, ya se puede iniciar la programación real del título. Durante los primeros pasos de la programación, los equipos de desarrollo suelen ser pequeños, ya que todo el mundo espera a que se mejore la codificación y el diseño iniciales. Sin embargo, a medida que el juego va tomando forma, el equipo se amplía con más personal que, o bien proviene de otros proyectos o trabajan por cuenta propia. Es sorprendente comprobar cómo el orden en que se lleva a cabo el trabajo sigue un proceso casi automático.

«Casi todos los artistas explicaban sus ideas a los diseñadores de niveles para saber su opinión», explica Brian Baglow refiriéndose a *Silicon Valley*. «Puede que los diseñadores de niveles supieran de antemano que no iba a funcionar, pero siempre es mejor contar con más niveles de los necesarios de modo que puedas descartar los que no te interesan y no tengas que exprimirte el meollo intentado diseñar los últimos que puedan faltar.» Nathan Wilson comparte esta opinión. «Hicieron falta doce meses para iniciar la codificación de *Mission: Impossible* a partir del diseño creado. El equipo empieza a trabajar en el diseño de niveles. Los creativos sugieren un estilo gráfico y el diseñador de niveles lo convierte en realidad. Entonces, los programadores se aseguran de que tanto el estilo como el diseño del nivel se acoplan sin "costuras" visibles.» Sin embargo, Infogrames se encontró con algunos problemas imprevistos durante el desarrollo: «Parte del acuerdo con Tom Cruise nos obligaba a no mostrar muertes en el juego. Se suponía que el título debía basarse en su totalidad en una trama de espionaje. Pero después de ver el éxito de *GoldenEye* nos dimos cuenta de que el público pedía a gritos algo más de acción. Tuvimos muchos problemas para explicar la nueva situación a las empresas que nos habían proporcionado la licencia». Es el encanto de una licencia. Aunque pueda parecer la opción más atractiva, en realidad sus propietarios pueden llegar a ser una auténtica pesadilla. «Tienen que aprobar todos y cada uno de los diseños, y la aprobación de cada elemento nuevo puede tardar unas dos semanas. Esto ralentiza todo el proceso de desarrollo. Los programadores y diseñadores de niveles crean algo; se envía para su aprobación y durante dos semanas apenas si pueden hacer nada, ya que esperan el visto bueno para continuar con la siguiente parte del diseño. La verdad es que resulta bastante molesto.»

Y lo peor es que Nintendo también mantiene un férreo control sobre las empresas independientes; si una de éstas no cumple con las fechas de entrega, Nintendo puede acabar con la gallina de los huevos de oro. Nathan admite que en Infogrames empezaron a ponerse nerviosos. «En cualquier momento, desde Nintendo, nos podrían haber reprochado el hecho de llevar un retraso de seis meses y quitarnos la licencia sin más explicaciones. Imagina la cantidad de dinero que podríamos haber perdido.»

Earthworm Jim 3D no sufrió estos problemas de licencias. Chris van der Kuyl explica que «empezamos trabajando en los mecanismos de los diversos entornos. Tomando como base el mecanismo de funcionamiento general y de disparos creamos el prototipo que incluía todas las armas y habilidades. El mecanismo del huracán, cuando Jim se ve atrapado dentro de un tornado, lo probamos tan sólo con cajas azules para ver cómo funcionaba. Poco a poco fuimos añadiendo algunos detalles, como efectos de sonido, para comprobar el efecto que producía. A veces se trata tan sólo de contar con dos cajas que se mueven por la pantalla. En otras ocasiones, la animación está tan integrada en lo que sucede en pantalla que hasta que todo no está en su sitio no puedes juzgar si queda bien o no. Mientras trabajas en este proceso tienes que repetir a cada momento por dónde ha ido el diseño y hacia dónde quieres conducirlo; a veces incluso tienes que volver a trabajar sobre el papel para poder seguir adelante».

Debes decidir cuando el esfuerzo deja de valer la pena. Si crees que vas a necesitar tres semanas para algo que la gente no va apreciar, el esfuerzo será una pérdida de tiempo.



Y el proceso continúa. Los esbozos se convierten en escenarios, las ideas de los niveles se transforman en diseños de nivel, los personajes al final interaccionan con el entorno, y la música acaba por envolverlo todo. «Es en este punto cuando tienes a un mayor número de gente (programadores, artistas y diseñadores de nivel) trabajando a la vez», explica Brian. «En este momento tenemos tres programadores, tres artistas y dos diseñadores de nivel. Los artistas están menos ocupados que antes (llevan trabajando unos dos años en el juego), por lo que ayudan en el diseño de niveles y aportan buenas ideas. No solemos aplicar una estructura muy rígida. Si los artistas tienen buenas ideas para un nivel, las aprovechamos.»

Brian apostilla: «Siempre cuentas con material que puedes añadir o partes que se pueden mejorar. Pero sería un proceso interminable. Tienes que decidir cuándo el

Ethan Hunt no podía parecerse al señor Cruise. Así que al final se parece a... nadie en concreto. ▷



Space Circus. *Uno de los juegos más originales que está preparando Infogrames.*

esfuerzo por realizar deja de valer la pena. Si crees que te vas a pasar tres semanas para añadir algo que casi nadie va a apreciar más vale olvidarlo, es una pérdida de tiempo. A los productores les encanta decir que los programadores no hacen más que perder el tiempo. Muy bien, hemos de ser realistas, pero en el fondo un juego debe ser bueno, algo con lo que todo el mundo quiera jugar».

Así pues, ¿por qué se tarda tanto en producir un juego? Tal y como explica Brian, *Silicon Valley* ya lleva dos años en su proceso creativo. «En DMA se trabaja de forma relajada. Dave Jones (jefe de DMA) aparece un día con

Respetar las fechas previstas es importante, pero no el objetivo principal.

una idea; cuando el resto de equipo da con un buen diseño para un juego con el que todos disfrutamos, empezamos a trabajar duro en el proyecto. Cumplir los plazos establecidos es importante, pero no el objetivo principal. Han hecho falta tres años para completar *Body Harvest*, y con *Silicon Valley* ya llevamos dos, pero lo que nos interesa de verdad es conseguir un buen juego. Los grandes juegos se venden bien.»

Este proceso, cómo no, debe costar mucho dinero. Empleados, máquinas, licencias, errores... Estamos hablando de cifras astronómicas. Brian lo tiene claro: «Toma como ejemplo *Final Fantasy VII*. Unas 150 personas estuvieron trabajando en su producción entre 3 y 4 años. Su coste seguro que fue de miles de millones. *Silicon Valley* no llega a tanto, pero sigue siendo una gran inversión». ¿No puedes ser más preciso? «Ejem...» Ya, claro, no os gusta divulgar cifras. Pues, a ojo de buen cubero, calculamos que debe de haber superado el millón de libras esterlinas (en torno a los 150 millones de pesetas).

PERIODO DE PRUEBAS

Tal vez el orden que sigue el desarrollo de un juego se ha desbaratado un tanto debido a la inclusión del período de pruebas. Esto se debe a que éstas comienzan en cuanto se tiene una primera versión jugable del título. De hecho, cuando M64 visitó la sede de DMA hace unos 18 meses, ya se estaba probando la primera versión de Body Harvest en busca de posibles fallos, y el número de componentes del equipo de pruebas era considerable. ¿Suelen ir así las cosas habitualmente? «Sí, cuanto antes localicen fallos los probadores, antes podremos acabar definitivamente con esa parte del juego», explica Brian Baglow. El período de pruebas es largo y trabajoso y requiere una investigación meticulosa. Es algo parecido a hacer los deberes en casa.



Y aquí no acaba todo. Cuando ya se da por terminado el período de pruebas en la empresa productora del juego, el resultado debe enviarse a Nintendo para ser analizado por sus dos súper eficientes departamentos de pruebas; el Mario Club de Japón y el Mario's Treehouse de EE.UU. Brian nos lo explica mejor: «Hay ciertas normas que tienes que seguir obligatoriamente. Por ejemplo, el botón Start tiene que servir para activar la pausa y hacer que aparezca un menú. No puedes pasar de todo y actuar a tu aire. En Nintendo marcan unas pautas que se deben respetar. Antes de enviarles un juego debes asegurarte de que todos estos detalles están en su lugar. Y que quede claro que Nintendo no se corta un pelo a la hora de hacer sugerencias. En un principio, *Body Harvest* era un *shoot 'em up* 3-D, pero los de Nintendo no perdieron ni un segundo y nos dijeron que lo que andaban buscando era un juego con elementos de rol». Chris van der Kuyl incide sobre este punto: «Nintendo es la compañía que más se involucra en los proyectos de todas con las que hemos colaborado. Ya desde los primeros pasos del proceso de desarrollo tenemos que sometemos a su aprobación. Durante todo el proyecto cada movimiento pasa por el Club Mario. Y si pasas de cualquier comentario que te hagan es que estás como una regadera. La gente que trabaja en ese departamento representa a la perfección a las personas que, al final, comprarán y jugarán con nuestro título. He de decir que admiro sinceramente a Nintendo por la actitud que adopta en este sentido».



Hubo un tiempo en que Body Harvest estaba bajo el poder de Nintendo. Ahora sigue los designios de Gremlin.

Cuando Nintendo ya ha localizado algún fallo o ha expresado sus discrepancias, la empresa de desarrollo puede realizar los últimos y, a poder ser, mínimos ajustes. Por último, el resultado final se envía a Nintendo y todo el equipo se pone a rezar para que desde la gran N sean benévolos y den el visto bueno definitivo.

RESPETA LA PATENTE

Muy pocas empresas editoras se encargan de la venta de sus juegos en todos los países del mundo. Las editoras japonesas, por ejemplo, no conocen o entienden el mercado europeo tan bien como las empresas locales. Sería una locura ignorar este hecho, ya que podrían perder mucho dinero. Para eso existe la alternativa de dar una licencia a una empresa editora europea. A fin de entender este tipo de tratos, veamos un ejemplo. La empresa editora europea, Infogrames en este caso, paga una cierta cantidad para obtener los derechos exclusivos del juego (GT64 en el caso que nos ocupa). Al mismo tiempo, Infogrames acuerda pagar a la empresa editora extranjera (Imagineer en el caso de GT64) un porcentaje fijo por cada juego que se venda. Esta cantidad varía entre las 500 y las 800 pesetas, aunque depende de la calidad del juego. La cantidad inicial es un gran aliciente. Las compañías menores que tratan con juegos menores puede que sólo se beneficien de un avance no retornable de la patente o, como mucho, de una comisión muy modesta sobre las ventas. Como es lógico pensar, los juegos europeos que se venden en los Estados Unidos y en Japón siguen el mismo proceso. Un claro ejemplo es Body Harvest, de cuya edición se encargará Midway en Estados Unidos y Gremlin en Europa.

MÁRKETING, PUBLICIDAD Y EDICIÓN



Silicon Valley *está casi acabado. El trabajo de márketing y Relaciones Públicas ya está a punto.*

Una vez se cuenta con la bendición de Nintendo, llega la hora de empezar con el trabajo más llamativo. Se trata de dar a conocer el producto entre el gran público y de vender más copias que de la propia Biblia; los encargados de esta difícil tarea son los editores. Quede constancia que la empresa editora no tiene por qué ser la misma que la empresa fabricante.

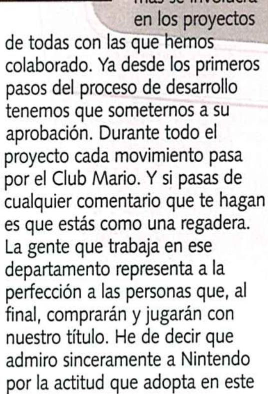
Quedará más claro con un ejemplo. DMA se ha encargado del desarrollo de *Silicon Valley*. Ellos tuvieron la idea, la desarrollaron y (en un par de meses) la transformaron en un juego. Y en ese momento aparece la empresa editora en Gran Bretaña, en este caso Take 2 Interactive. Se hacen cargo del juego, preparan la campaña publicitaria, se encargan del empaquetado, hacen el pedido de cartuchos a Nintendo y, por fin, lo sacan a



EWJ3D. *Uno de los juegos venideros que podría causar sensación. Habrá que esperar.*

la venta. Parece fácil, ¿no?

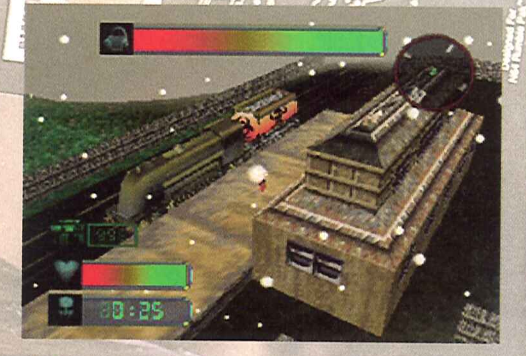
«Ni siquiera cuando ya se da por terminado el desarrollo (cuando Nintendo América da su aprobación) podemos decir que se ha acabado el trabajo», admite Nathan Wilson. «El lanzamiento europeo (de *Mission: Impossible*) se tuvo que aplazar hasta el primero de septiembre para poder llevar a cabo una campaña publicitaria agresiva que incluye anuncios en las pantallas de cine durante todo el verano. También tienes que dar tiempo a Nintendo para que produzca la cantidad necesaria de cartuchos. Este proceso suele durar entre cuatro y seis semanas, dependiendo del momento del lanzamiento del juego. Por eso, tienes que avisar con tiempo a Nintendo. Si, por ejemplo, quieres lanzar tu título durante la campaña navideña (el momento de mayor movimiento de todo el año), que Dios te ampare si te olvidaste de "concertar cita" con Nintendo.»



Al hecho de no acordarse de encargar a Nintendo los cartuchos con suficiente antelación se le denomina «patinazo», y hasta no hace mucho era un problema habitual entre las empresas editoras. Según Nathan, el problema de los «patinazos» es «que acaban costando mucho dinero». Seguramente, *Zelda 64* ya habrá tenido que enfrentarse a unos gastos desorbitantes. «Hay



Mission: Impossible pasaba las pruebas Beta en Nintendo en el momento de escribir este reportaje. Ahora ya puedes comprar el cartucho en tu tienda habitual.



El diseño de Body Harvest ya está en sus últimas fases. Ahora se trabaja en la caja de presentación.

mucho dinero en juego en el desarrollo.»

Cuando ya ha finalizado la producción de cartuchos y se ha diseñado la presentación de la caja que los contendrá, la empresa editora debe empezar a encargar unos espacios preminentes de exposición en las principales tiendas de venta. Hay que tener en cuenta que los vendedores sólo comprarán grandes cantidades de cartuchos de los juegos que ellos crean que se van a vender bien, así que las empresas editoras como Infogrames tienen que encargarse de convencerles de que los títulos que ellas representan son unos auténticos bombazos. Para conseguirlo, deben realizar una extensa campaña publicitaria en la prensa especializada (en revistas como *M64*, por ejemplo) y entablar una buena política de descuentos y de venta o devolución con los minoristas que venderán el producto. Evidentemente, la campaña puede beneficiarse de un valioso empujón si alguna publicación de prestigio, como puede ser ésta que tienes entre tus manos, incluye un artículo alabando las cualidades del juego. De este modo, cuando acuden a las tiendas para presentar sus títulos, cuentan con el respaldo previo de esta crítica favorable que suele augurar unas buenas ventas.

La publicidad también es una parte importante. No se trata tan sólo de dar a conocer un juego entre los posibles

Un juego como* Zelda 64 *seguro que ha supuesto unos gastos astronómicos, debido al equipo, el tamaño del juego y a su «patinazo».

consumidores, sino de hacerlo deseable antes de que aparezca. Mas esto no se consigue con un par de fotografías llamativas a doble página en cualquier revista. Si lo que pretendes es que la gente se pare de verdad a mirar tu anuncio, hay que hacer algo más. Un buen ejemplo es la reciente campaña publicitaria para *Grand Theft Auto*, de DMA, en Gran Bretaña. La agencia de publicidad encargada de la campaña decidió explicar con pelos y señales la trama del juego a la prensa amarilla de mayor tirada del país. Después sólo tuvieron que sentarse y esperar a que diarios como The Sun o The Mirror se encargaran de «despellejar» al juego en sus páginas, tildándolo de «obsceno» y de cosas peores. Como todo el mundo sabe, ninguna publicidad es mala, y gracias a la «inestimable» colaboración de estos diarios, GTA se mantuvo en lo más alto de las listas de ventas durante meses.

EL COSTE REAL

A nadie le hace mucha ilusión desembolsar 10.000 cucas por un juego, sobre todo si al final resulta que es un fiasco. Pero, ¿adónde crees que va a parar toda esa pasta?

A primera vista parece que el vendedor de la tienda se esté haciendo de oro. Pero ten en cuenta que, del precio global del juego, el pobre vendedor apenas sí se hace con el 20% de beneficios. Comparándolo con el 30% que se lleva por cada juego para PC, para el minorista es una bendición que un título de consola se venda como rosquillas. Esta diferencia entre los márgenes explica también las constantes guerras de precios en los juegos para PC que se entablan entre las grandes cadenas de venta, mientras que los títulos para consolas suelen mantener unos precios más o menos fijos. Una empresa editora puede considerarse privilegiada si obtiene un 10% de beneficios. No obstante, si tenemos en cuenta los gastos de desarrollo que deben descontarse de esos «beneficios», resulta que la editora tiene que vender unas 100.000 copias en todo el mundo si pretende que la inversión merezca la pena.

Por suerte, el mercado de N64 es bastante extenso, y no existe la competencia feroz de otros mercados, como los del PC o PlayStation, en los que el 80% de los lanzamientos que se producen acaban con pérdidas.

El porcentaje más alto se lo lleva el márketing, pero si no fuera por este dinero, revistas como ésta tendrían que incrementar su precio.

Sin duda, el fisco es el que sale ganando en este negocio. El IVA que se paga por cada juego hacen que las arcas públicas ingresen un 16% del precio total de cada cartucho. Sin embargo, Nintendo es quien se queda con el pedazo más grande de la tarta, ya que ingresa alrededor del 35% del precio final del juego. Nintendo se encarga de producir y repartir los cartuchos que vende a un tercio del precio global del juego en la tienda. Pero ni siquiera la gran N saca el provecho que todos pensamos de estas ventas. Si cobran esta cantidad es porque la necesitan para pagar las consolas, que prácticamente regalan. Los componentes de una N64 valen más de 60.000 pesetas (aunque, al comprarlos al por mayor, a Nintendo le salen un poco más baratos). La verdad es que ellos mismos tienen que subvencionar el coste de la consola para que tú la compres. Cuando ya tienen un mercado amplio de consolas, empiezan a recuperar dinero gracias a los juegos que los usuarios adquirimos en las tiendas.

El resto del precio final del juego se reparte entre el márketing, el empaquetado y la distribución del juego (la gente que se encarga de que el cartucho llegue desde la empresa de desarrollo a las tiendas; los intermediarios, para que quede claro). El porcentaje más alto se lo lleva el márketing, pero si no fuera por este dinero, revistas como ésta tendrían que incrementar su precio.

Así pues, aunque estés pagando 10.000 pelas por un juego recuerda que con ellas ayudas a sobrevivir a mucha gente. Estamos hablando de mucho dinero, pero cuando se invierte en algo tan bueno como *GoldenEye*, al final hasta parece una ganga. En un restaurante, diez billetes vuelan en un santiamén. *GoldenEye* es para toda la vida.

Adónde va el dinero





DIME...

qué personaje escoges y te diré quién eres en

GOLDENEYE 007

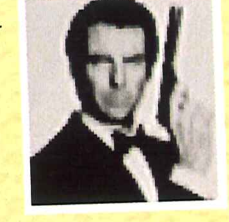
Túmbate en el diván con James Bond y sus amigos.



Las partidas multijugador con GoldenEye ya nunca volverán a ser lo mismo.

No dilapides tu discreta fortuna en carísimas sesiones de psicoanálisis. Lo único que necesitas para zambullirte a fondo en tu propia psique es un cartucho del mejor juego de tiros de la historia. Tu elección de personaje en una partida multijugador en GoldenEye sirve para averiguar cómo eres en realidad y cómo te gustaría ser. Tu subconsciente es lo que te empuja a elegir un personaje, y éste revelará si eres una persona de sangre fría y nervios de acero (como 007), alguien tan simpático como Mishkin o un chiflado por la ciencia a quien le encanta pasárselo pipa. ¿Quieres saber más cosas? Pues túmbate y respira con tranquilidad. Empecemos por el principio...

James Bond



Cómo te ves a ti mismo:
Eres cortés, elegante y encantador. Si una chica pretende abrazarte será mejor que lleve puesto un traje ignífugo, porque eres un tipo ardiente. Nunca fallas con tu PP7, y no te importa lo más mínimo hundir un deportivo de 15 millones en el fondo del mar, si es necesario. Ingenio no te falta, y tus ocurrencias hacen estallar a la audiencia en carcajadas. Eres «Mr. Bésame Mientras Disparo». Y tienes licencia para matar.

Cómo te ven los demás:
Eres un derrochador compulsivo. La última vez que alquilaste un esmoquin tenías la misma pinta que un gibón guineano. Tu estilo y glamour sólo son comparables a los de un ratón de campo... que acaba de ser aplastado por un camión de 50 toneladas. No acertarías con un cañón a un elefante a dos metros de distancia, y conduces peor que Rompetechos.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Pepe Navarro o Xavier Sardà.

Natalya



Cómo te ves a ti misma:
No eres un bombón con cerebro de mosquito. Eres una mujer de los 90: independiente y con ideas liberales. No necesitas ir acompañada de un dandy trajeado para que te rescate cada diez minutos en las situaciones comprometidas. Sabes moverte a la perfección tú solita, y te encanta decir cosas como: «Le estoy muy agradecida por su generosidad, caballero, pero soy perfectamente capaz de cambiar la rueda de mi coche sola, muchas gracias».

Cómo te ven los demás:
Como la mujer más pelmazo del mundo. La gente no te aborrece por tu apasionado feminismo. Lo que pasa es que, entre tus propuestas, se encuentra la de enviar a todos los hombres a la silla eléctrica. Si alguna vez te encuentras en una situación muy comprometida, piénsatelo dos veces antes de pedir ayuda, no vaya a ser que te lleves un chasco. La expresión «antes morir que arrodillarme» te va como anillo al dedo.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Mónica Naranjo o Sofía Mazagatos.

Trevelyan



Cómo te ves a ti mismo:
¿James Bond? Vaya un pamplinas. Tú eres el auténtico rompecorazones en el mundillo de los espías. Eres guay, eres chachi, ¡eres un tío cañón! Si tus tácticas de mercenario no hacen más que hundirte en la miseria, ¿a quién le importa? Te gusta jugar con fuego. Puedes aguantar lo que te echen. ¡Y a ver quién se atreve a decir lo contrario!

Cómo te ven los demás:
Esa ridícula barba de tres días parece pelusilla de la toalla de un hotel barato. Si no te afeitas es para que no te salgan granos como melones en tu delicado cutis. ¿Un tipo duro? La última vez que alguien te amenazó con un cortaúñas te arrodillaste temblando y pidiendo clemencia. Si has elegido a Trevelyan es porque alguien ha sido más rápido que tú y se ha quedado con Bond. Te pasas la vida compadeciéndote de ti mismo y agobiando al personal con tus desgracias. Eres pesado y cansino, un auténtico plomo.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Juan Pardo o Calimero.

Valentin



Cómo te ves a ti mismo:
Por encima de todo eres un tipo divertido. Por supuesto, no te lo piensas dos veces cuando se trata de matar a algún espía internacional o de volar un centro de alta tecnología escondido en un búnker subterráneo, pero sobre todas las cosas confías en los poderes curativos de la risa. Te sientes orgulloso de tus geniales intervenciones y de la jovialidad que expeles por todos tus poros. ¡Ah!, y no es que estés gordo, es que tus huesos son muy grandes.

Cómo te ven los demás:
Ya nadie pregunta nunca quién se ha comido todos los pasteles en las fiestas, sólo dicen: «Ha venido Valentin, ¿no?». Lo único etéreo de tu cuerpo es tu nivel de colesterol, que está por las nubes. Eres un ente esférico y una auténtica vergüenza para la profesión de espía. ¿Te crees divertido? Pues eres menos ingenioso que la carta de ajuste.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Camilo José Cela está ganando muchos puntos últimamente gracias a sus «ingeniosas» declaraciones.

Boris



Cómo te ves a ti mismo:
Admites que eres un poco borde, pero piensas que quien ríe último ríe mejor. Eres como Matthew Broderick en Juegos de Guerra: conseguirás la victoria porque sabes exactamente cómo programaron el juego los chicos de Rare. No te hacen falta armas, ya que puedes apabullar a cualquiera con una interfaz RS232 y un ejemplar de segunda mano de *Cómo Programar En Basic*. ¡Eres invencible! Y te encanta decírselo a todo el mundo.

Cómo te ven los demás:
NO eres invencible. Eres un aburrido estudiante de Física con la cara colonizada por millones de granitos purulentos. Siempre llevas unos horribles lamparones de sudor en las sobaqueras. Lo único bueno de esa estridente camisa de flores que te pones a diario es que resulta visible a años luz, y siempre se te puede pegar un tiro antes de que veas quién te ha disparado.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Un cruce de Bill Gates y José María Carrascal criado en un tubo de ensayo a base de grasa de tocino rancio.

Xenia



Cómo te ves a ti misma:
Eres astuta y ágil, y tienes plena conciencia de tu desbordante sensualidad. Te pavoneas de tu silueta de vértigo y te encanta que tus vestidos de licra te queden ajustados y sin arrugas. ¡Eres una tigresa! te dedicas a distraer a tus enemigos con esos senos que desafían las leyes de la gravedad, para disparar con tu RCP-90 a sus partes sensibles. Impresionante y letal.

Cómo te ven los demás:
Si eres una chica, los tíos te persiguen con lujuria, y seguro que tus hermanastras te odian. Si eres un chico, eres un pervertido: sólo has elegido a Xenia por sus turgentes senos. Empezaste con Chun Li, la de *Street Fighter*, antes de babear con Lara Croft. Y mira cómo has acabado.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
En tus sueños, una mujer de inconmensurable sensualidad y medidas imposibles. En la realidad, Dana Internacional.





Ourumov

Cómo te ves a ti mismo:
El uniforme de combate te sienta de perlas. Tu estricta educación militar te ha enseñado a apreciar los auténticos placeres de la vida: cuál es el mejor maquillaje de camuflaje para una piel seca, cómo planchar las arrugas complicadas de las perneras del uniforme de gala... Eres capaz de desmontar y volver a montar tu rifle de asalto en siete segundos. De niño, jugabas a policías y ladrones... con una pistola de verdad.

Cómo te ven los demás:
Eres un tipo un tanto histérico, y mojas las sábanas por las noches cada dos o tres días. Coleccionas los fascículos de *Armas de Todo el Mundo*. Babeas cada vez que dan un anuncio de los Action Man por la tele.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Hay una dura pugna entre Geri, ex-Spice Girl, y Roldán.

Mishkin

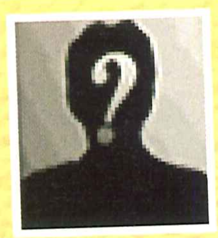


Cómo te ves a ti mismo:
Eres una especie de héroe en la sombra, algo así como el pobre Spiderman. Mientras los demás se dedican a beber cubatas y a ligar con las chicas en las discotecas, tú te aseguras de que todo se desarrolla según lo previsto. Sin embargo, no piensas permanecer siempre en el anonimato. Simplemente esperas a que llegue la hora de demostrar lo que vales a los ojos del mundo.

Cómo te ven los demás:
Con ese traje barato y raído, y ese peinado pasado de moda, te pareces a uno de esos vigilantes de night-clubs para cuarentones con anillos de oro y mentalidad cavernaria. Todo el mundo se pregunta cómo has llegado hasta aquí con ese cociente intelectual. Sigue siendo un misterio insondable el que puedas expresarte con oraciones simples, y tu capacidad para caminar apoyándote sólo en las extremidades inferiores es el enigma de la Esfinge.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
Bermúdez.

Random



Cómo te ves a ti mismo:
Eres una sombra misteriosa. Te mueves sin hacer ruido, matas sin sentir la más mínima emoción y desapareces sin dejar rastro. Para estar por casa te da lo mismo llevar una bata de laboratorio que un traje de camuflaje para misiones en el ártico. No necesitas confiar en ningún otro personaje: puedes ganar este juego valiéndote únicamente de tus habilidades.

Cómo te ven los demás:
Estás fuera de onda. Vas pululando de personaje en personaje de forma desesperada para ver si, de chiripa, consigues la victoria. No tienes ni idea de cuáles son los puntos fuertes de cada personaje, así que lo haces al «pito pito gorgorito», y luego vas diciendo por ahí que has elegido a Natalya porque «tiene una excelente puntería con la pistola». En realidad, lo que te enloquece de ella es esa melena lacia y sedosa ¿Misterioso? Tan sólo cuando empiezas a lloriquear sin motivo aparente. ¿Enigmático? No más que el Libro Gordo de Petete.

¿Quién hará tu papel en la próxima entrega de Bond?
¿Y a quién le importa?

Los espías que me amaron

¿Queréis saber cuáles son los personajes que la gente de la Redacción de Magazine 64 escoge cada vez que nos juntamos un viernes por la noche para echar unas partiditas a GoldenEye? Prepárate para una sesión intensa de psicoanálisis profundo...



Miquel: Trevelyan
Miquel trabaja para los malos, y lo que más le gusta es hacer prisioneros y desobedecer órdenes.



Carlos: Valentin
Carlos confía tanto en sí mismo que a pesar de ser un objetivo fácil por su tamaño sigue creyendo que ganará.



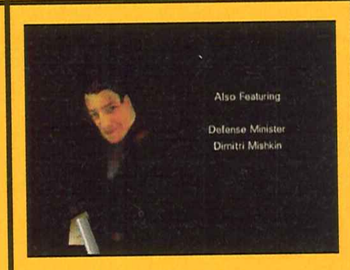
Sergio: Boris
Por norma general, se dedica a dar vueltas en círculos desarmado. Solemos acabar con él en cuestión de segundos de forma despiadada.



Joan: Científico
Joan prefiere a los científicos por el enorme parecido que tienen con los cocineros de su pizzería favorita.



Mª Carmen: Natalya
Mª Carmen es una defensora acérrima de la paz. A Sergio y a Sonja les encanta lincharla sin compasión. No es justo.



Sonia: Mishkin
Al final de una partida larga, Sonia es un enorme saco de plomo. No tiene remedio.



Sonja: Ourumov
Rápida y mortal. A Sonja le encanta enfundarse unas botas militares relucientes del 46. ¡Señora, sí, Señora!



Ferran: Xenia
Ferran se decide por Xenia porque esa ropa negra ajustada es ideal para ocultar los hematomas que le provocan los pellizcos de su novia.

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

LOS 64 «TRANCHETES» DE HOMER SIMPSON

Tenemos que confesarte una cosa... Además de la Nintendo 64, la Redacción abriga otra obsesión malsana: Los Simpson. Las surrealistas aventuras y desventuras de esta familia americana nos traen locos. Desde el primer gadolinio hemos estado cavilando cómo podemos introducirlos en la sección, cómo hacer patente nuestro sentido homenaje, cómo unir nuestras vidas a una de las mejores series jamás producidas... ¡Y lo hemos conseguido!

En uno de los episodios, Homer Simpson abre un paquete de queso en lonchas y exclama:
—¡Sesenta y cuatro lonchas de queso americano!

Su dulce y querida esposa le advierte que no se lo coma todo, que puede quedarse ciego... La siguiente secuencia nos muestra a Homer iniciando una cuenta atrás:
—Sesenta y cuatro, sesenta y tres, sesenta y dos...

Con la luz del nuevo día, reaparece Marge...
—¡Homer! ¿No habrás estado aquí toda la noche comiendo queso?

Y Homer, nuestro héroe, contesta:
—Creo que me he quedado ciego...



Sin comentarios... ¿No te pasa que cuando tienes dos aficiones muy en serio quieres mezclarlas? A nosotros sí y claro... N64... Simpsons... N64... Simpsons... N64...
Ay... ¿Qué tal sería un videojuego con la familia Simpson de protagonista? ¿Te lo puedes imaginar? ¡Qué gustito por la espalda! ¡Qué temblores de emoción! No, no vamos a soñar despiertos: su incorrección política no casa con la intención edificante y moralizante que quieren para sus juegos en los cuarteles generales de la gran N...

64 MEGAS

Nuestro director ha actualizado su ordenador... Ahora tiene 64 megas de RAM. Antes tenía 32, pero por lo visto se le había quedado pequeño... Nosotros no dejamos de preguntarnos el porqué y se nos ocurren varias explicaciones:



1. Es incapaz de borrar un solo documento de su disco duro
2. Sí es capaz de hacerlo, pero nunca vacía la papelera de reciclaje
3. No vacía la papelera de reciclaje porque no sabe
4. No vacía la papelera de reciclaje porque es muy inseguro y nunca sabe muy bien lo que puede o no puede tirar
5. Otras opciones

Sí, ninguna de éstas tiene mucho sentido... La triste realidad es que es perfectamente capaz de borrar los artículos que con tanto amor redactamos, es capaz de sacrificar nuestras horas de trabajo..., pero es superior a sus fuerzas destruir ni una sola de las imágenes de los juegos que entran a su máquina. Entre todos hicimos una colecta y le compramos un ZIP para que guardase las imágenes y las sacase del disco duro... ¿y qué hizo? ¡Copias de seguridad!

En fin, comoquiera que cada cual hace de sus neurosis su más entrañable señal de identidad, dejemos que el dire sea feliz con las suyas...

Juan Aguilar, de Castellón, mira hacia Oriente y nos habla de... ¡templos que se mueven!

En 1968 (¡casi!) hubo que desplazar el templo egipcio de Abu Simbel —construido durante el mandato de Ramsés II hace más de 3.000 años— ¡64! metros para que no lo engulleran las aguas del pantano de Nasser.

Tuvo que ser seccionado en 1.305 piezas que pesaban 15.000 toneladas en total. Intervinieron 854 obreros de 48 países y las temperaturas máximas rondaron ¡los 64º!
(¡doble coincidencia!). Cada uno de los cuatro colosos de la entrada medía 20 metros (más grandes que la estatua de Yoshi del circuito Snowland, de *Mario Kart*).

Cambiando de tercio, en 1756, durante la guerra por la independencia de la India, fueron encerrados en una celda de Calcuta de 5'5 x 54 metros ¡64 prisioneros ingleses! Desde entonces se la conoce como el agujero negro de Calcuta (vete tú a saber si tiene algo que ver con las pugnas estelares de Fox McClaud en *Lylat Wars*...).

Ivan Plaza, de Barcelona, lanza a su madre al estrellato:

Indurain, sin duda el mejor deportista español de todos los tiempos y el único ciclista capaz de ganar cinco tours seguidos, nació el 16 de junio de 1964. Parece que la fecha le dio suerte.

Mi madre también nació en 1964. Se llama Asunción Hidalgo Gimeno, y es mucho más importante que Miguel Indurain.

Espero que me publiquéis la carta, porque me ha costado un montón encontrar la foto. Felicidades por la revista.



Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

En los últimos tiempos nos han diluviado las cartas de usuarios inquietos ante la amenaza de Sony (encarnada en su presente consola o en la futura) y de Sega (por su inminente Dreamcast). Hemos resuelto publicar la carta que, a nuestro juicio, mejor sintetiza las preocupaciones de no pocos usuarios de N64.

Estimados señores de M64:

Me dirijo a vosotros para comunicaros mi asombro ante el poder de PlayStation y la aparente apatía por la que está pasando la N64. A pesar de las alabanzas —«¡tecnológicamente superior!» dice el anuncio— a la N64, la Sony no ha perdido comba. Más bien al contrario: parece engrandecerse ante la modesta oferta de juegos para la N64.

El otro día compré una revista de la competencia y me di cuenta de que apenas se habla de otra cosa que no sea la gran Sony. De hecho, parece una revista exclusiva de PlayStation, como *PSM* o *PlayStation Power*. *HC* habla de juegos «alucinantes», de verdaderas obras maestras como *Gran Turismo* y *Resident Evil* —en el análisis de *GT*, por cierto, no mencionan a *V-Rally*, el título de carreras al que vosotros os habéis referido siempre con tanta admiración y respeto—, pero siempre obras maestras de PSX...

Según vuestra competencia, *Gran Turismo* es la leche frita con patatas, el no va más, el juego que no caduca. Y además, la gente de la propia Sony asegura que semejante maravilla sólo aprovecha el 75% de la capacidad de su consola. ¡Pues sí que rinden los 32 bits! ¿Es que la máquina de Sony puede hacer mejores gráficos que la N64? Creo que Nintendo se ha topado con un rival mucho más duro de lo que imaginaba, y Sega espera a la vuelta de la esquina para contraatacar. Si Sony ha sacado (y continúa sacando) tanto provecho a su máquina de 32 bits, ¿qué pasará si lanza la PlayStation 2, con vete a saber cuántos bits e innovaciones técnicas? ¿Sería o será la ruina para la N64?

¿Y por qué la censura hace estragos en los títulos de Nintendo cuando en la máquina de Sony (también japonesa) vale todo? Es cierto que ahora aparecerá *Shadowman* y todo eso, ¡pero es que Sony nos lleva mucha ventaja!

Sinceramente, temo por el futuro de Nintendo. Y si tengo miedo, supongo que vosotros más, ya que al fin y al cabo sois vosotros quienes os jugáis los garbanzos en esto. No tengo muy claro lo que va a pasar: Sony apuesta fuerte y no cede nunca; la N64 avanza pausada y tranquilamente. Espero que el presidente de Nintendo demuestre una vez más ser tan listo como parece...

Y cambiando un poco de tema: ¿conseguirán los gráficos de los ordenadores desbancar a los de las consolas? ¿Hay ya algún juego para PC con mejores gráficos que los de Nintendo 64? Me imagino que sí, por algo que leí hace poco sobre un título de aventuras en 3-D para PC llamado *Mesías*: la protagonista tiene texturas independientes para cada músculo, y hasta su pecho se mueve al andar o correr gracias a la captura de movimiento tomada a una modelo con sensores colocados en las... Bueno, el caso es que leí cosas increíbles.

Todos sabemos que Kong, Mario y el resto de la panda de personajes «entrañables» de la N son muy majos, pero ya empiezan a cansar un poquito. Con una protagonista como la de *Mesías*, os aseguro que resulta difícil echar de menos a Diddy, Yoshi, Luigi y cualquier otro personaje de colorines de nombre acabado en «i». Espero que los de Nintendo comiencen a replantearse lo de la censura (o mejor: que la olviden por completo) y abran sus puertas a nuevos géneros e ideas.

Los usuarios de Nintendo (y todos lo aficionados a los videojuegos) deberíamos agradecer a Sony su PlayStation, ya que gracias a ella Nintendo se esfuerza en hacer más y mejores juegos. Y más baratos. Con una cantidad tan grande de títulos para PlayStation, ¡por narices alguno tiene que ser bueno! (...) Equivocarse es necesario para aprender, y supongo que hacer juegos malos es el paso previo a los buenos... Yo estaría de acuerdo con que hicieran infinitos juegos malos, siempre que saliesen a un precio razonable (7 pesetas, por ejemplo).

Debe constar, ante todo, que Nintendo 64 me gusta mucho, y no me quejo de ninguno de sus actuales juegos. Enhorabuena por su consola y por sus avances, ¡que siga así! ¡Y enhorabuena al mundo de la informática y los videojuegos en general!

Gracias por vuestra atención y por vuestra revista, que sacia la sed de quienes en medio de este desierto nos hallamos.

Anónimo

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A.,
Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª
esc. A. 08022 Barcelona

CUENTA...

Tenemos que admitir, apreciado anómimo, que la consola de Sony es un rival de categoría: su catálogo de juegos es decenas de veces más grande que el de N64 y, como bien dices, la calidad de algunos de sus títulos resulta sorprendente. Como amantes de los videojuegos, sabemos apreciar un gran juego, aunque sea de la competencia.

Sin embargo, tampoco se nos escapan los hándicaps de últimos grandes éxitos de PlayStation: *Resident Evil 2* funciona con el mismo sistema de «personajes 3-D en fondos 2-D» que su antecesor; *Crash Bandicoot 2* y *Crash 3* no son más que prolongaciones del *Crash* original, del que apenas se diferencian; *Gran Turismo* ha exprimido las últimas prestaciones de la consola...

Para programar *Gran Turismo*, Sony diseñó un aparato llamado «Performance Analyser», merced al cual los codificadores del juego sabían en todo momento la potencia que le quedaba a la consola, los cuadros por segundo que sería capaz de mover sin «colgarse», la cantidad de elementos en pantalla que podían incluir en cada momento, etc. Eso quiere decir que, durante una partida en *GT*, los frames por segundo disminuyen cuando hay muchos coches y la resolución es mínima. Y después, durante el replay, la resolución es más alta y los cuadros por segundo se disparan.

¿Resultado? Las repeticiones de las carreras son fantásticas, y los coches preciosos, pero ¿a costa de qué? ¿De reducir los cuadros por segundo cuando hay más elementos en pantalla (que es precisamente cuando más falta hace la velocidad en los gráficos)? No nos parece un sistema muy acertado. Más bien un truco sucio: el juego se ajusta a las necesidades de la consola, no a las del usuario. Y el usuario paga las consecuencias.

A nuestro modo de ver, el Performance Analyser tiene toda la pinta de «despedida». La despedida de Sony. El último esfuerzo por llevar al límite las posibilidades de la PlayStation.

La calidad de los títulos para la máquina de Sony cada vez crece más despacio. Incluso nos atreveríamos a decir que ya no se puede hablar de mejoras cualitativas. No dejan de salir nuevos juegos, pero casi todos son más de lo mismo: clones de *Tomb Raider*, clones de *Crash*, clones de clones, imitadores de *Mario*... Ahora Konami está trabajando en *Metal Gear Solid*, claramente inspirado en nuestro *GoldenEye*, con toques de *Hybrid Heaven, Mission: Impossible* y *Winback*... ¿Por qué será? ¿Y qué dices de Tomorrow Never Dies? ¿Y por qué en los últimos meses se ha duplicado el número de licenciatarios de Nintendo?

PlayStation toca a su fin. Sus últimas genialidades se deben más a la originalidad e imaginación de sus creadores, y al reciclado de algunas buenas ideas del pasado —*GT*, *MediEvil*, *Colin McRae Rally*, *Thrill Kill*— que a la potencia de la consola.

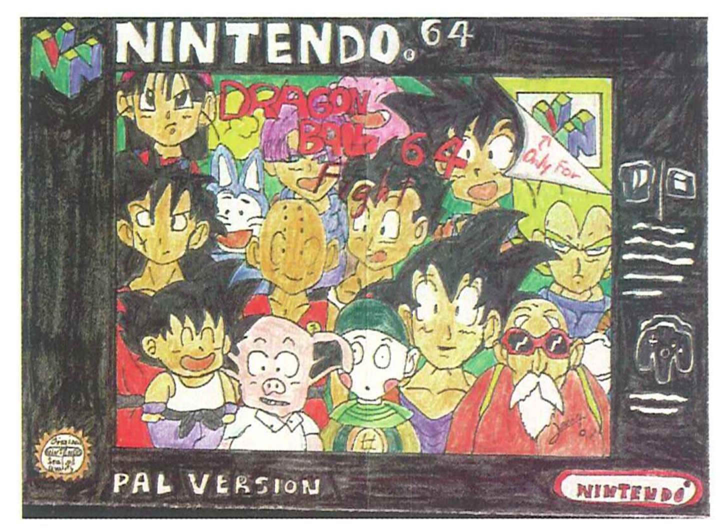
¿Cuántos títulos de PSX son comparables con *GoldenEye*? Ninguno. ¿Y con *Forsaken 64*? Ídem. ¿Y con *Super Mario*, *Turok 2* y *Banjo-Kazooie*? Todavía nos queda conquistar el género de las carreras: ya veremos lo que pasa con *Wipeout 64*, *V-Rally 64* y *Extreme G-2*...

Una cosa está clara: en la mitad de los géneros ya hemos dejado atrás a los 32 bits. Y la N64, por fin, avanza a pasos agigantados. Mucho más agigantados que los de PlayStation.

Sin duda, *Dreamcast* y *PSX 2* son desafíos mucho más estimulantes para Nintendo. Con todo, la gran N juega con ventaja: piensa en la lista de formidables cartuchos que llevará a la espalda la Nintendo 64 cuando se empiece a editar software para aquellas máquinas. En cuanto a los títulos para PC, ten en cuenta que sólo los ordenadores más potentes aprovechan realmente los gráficos de los juegos. Por otro lado, un juego para PC siempre tendrá que compartir la potencia de su anfitrión con muchas otras aplicaciones, mientras que la CPU y la memoria de una N64 están consagradas a sacar el máximo provecho de un cartucho. Para colmo, cada juego nuevo interesante de verdad te obliga a comprar una tarjeta gráfica nueva. En los meses venideros comprobarás cómo los nuevos programas para N64 no tienen nada que envidiar a los títulos para PC de más solera.

En lo tocante a la censura, te damos la razón. Por mucho que no determine la calidad de un juego, un poco de «picante» siempre ayuda a que la experiencia de juego se viva más intensamente (je, je).

Lo cierto es que es difícil resumir en unas líneas las razones de nuestro optimismo, aunque tampoco pretendíamos que estas observaciones aclararan todas tus dudas. En efecto, los asuntos que planteas son serios, pero a nosotros no nos quitan el sueño. En un par de números comprenderás el porqué de nuestra tranquilidad.



Jana Bofill, de Barcelona, nos sugiere esta carátula para un hipotético* Dragon Ball *de 64 bits. ¡Esperamos ver pronto algo parecido en las tiendas!

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN	0000	 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

ALL STAR BASEBALL



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM	11.990	9 ● 85%

Sus gráficos harían sonrojar al mejor título deportivo de la competencia. ¡Es una alegría para los ojos! No obstante, no puede presumir de la misma brillantez en el apartado de la jugabilidad: el control es complicado, y los jugadores de la CPU parecen invencibles. Además, el béisbol no es uno de los deportes que más gustan por estos lares. Si Acclaim hubiese invertido toda esa tecnología en un cartucho de fútbol…



● En All Star Baseball hay un montón de trucos. Introduce como nombre «PRPPAPLYR» y verás lo que pasa.

DIDDY KONG RACING



NINTENDO/RARE	8.990	2 ● 90%

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

BANJO-KAZOOIE



NINTENDO/RARE	8.990	9 ● 92%

Un digno sucesor de Super Mario 64: mejores gráficos, dos personajes en uno, mayor variedad de enemigos e ítems… Por desgracia, su jugabilidad no alcanza el nivel del clásico de Nintendo. Las cámaras son geniales, pero ocasionan problemas en los escenarios muy «accidentados»; y algunos puzzles resultan irresolubles. Si ya te has cansado de Super Mario, Banjo es sin duda la mejor elección.



● Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI	13.990	2 ● 85%

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a *Duke*). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

ELECTRONIC ARTS	12.990	7 ● 85%

Se parece a FIFA, funciona como FIFA y arrastra los mismos defectos que FIFA: RM. Divertido y con licencia del Mundial de Francia 98…, pero no ofrece nada nuevo. La cámara no se mueve con la misma suavidad que la de ISS64, y el lapso de tiempo que pasa desde el momento en que pulsas el botón hasta que el personaje reacciona nos pone —una vez más— de los nervios.



● Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!



FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS		1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

FORSAKEN 64



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990  1 ● 94%

El shoot 'em up futurista de Acclaim es un cartucho imprescindible. Los gráficos están a la altura de N64 (algo muy poco común), y los enemigos se integran en el escenario con la misma maestría que los de GoldenEye. El ingente arsenal de armas, los 22 niveles y el altísimo grado de dificultad confieren a Forsaken una durabilidad tan larga como saludable. Sin hablar de su excelente modo multiplayer, en el que ¡puedes enfrentarte a tus amigos y a los jugadores de la CPU a la vez!



● Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

NBA COURTSIDE



NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 8.990  7 ● 92%

Un fantástico simulador con excelentes gráficos y jugable al 100%. Su abierta curva de dificultad te permite ganar varios partidos con poco más que un botón, por lo que puedes pasarlo bien desde el principio. Las caras reales de todos los jugadores de la NBA están escaneadas sobre los polígonos, y puedes acceder tanto a sus estadísticas como a las de sus equipos. La inteligencia artificial de los personajes de la CPU te dejará boquiabierto. Tan espectacular como divertido.



● Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

GOLDENEYE 007



NINTENDO/RARE 8.990  1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

OLYMPIC HOCKEY 98

NEW SOFTWARE CENTER/GTi 11.990  8 ● 84%

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente, y tienes a tu disposición una multitud de opciones muy interesantes. Está claramente inspirado en el frenético *Wayne Gretzky's 3D Hockey*, de ahí que no sea difícil que al principio te parezca demasiado rápido. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador; en cambio, si lo que te gusta es jugar solo... no estaría de más que le echases un vistazo a *NHL Breakaway* antes de tomar una decisión.



● Mantén pulsado A durante un instante antes de lanzar: despistarás al portero (aunque también perderás velocidad).

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI 8.990 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

ROBOTRON

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 11.990 9 ● 80%

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Nuevos efectos de luz y sonido, muchas opciones, la posibilidad de modificar la velocidad del juego... Todo eso está muy bien, pero ¿por qué el modo para dos jugadores funciona por turnos? ¿Y por qué la acción es en 2-D, como en el arcade de los 80? Robotron 64 es un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.



● Avanza siempre por los bordes del escenario: tus enemigos no podrán rodearte.

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990  1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.



● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

SNOWBOARD KIDS




NINTENDO/ALTUS 8.990  4 ● 90%

Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.



● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



KONAMI 12.990  5 ● 95%

Un juego de rol y plataformas en 3-D ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por cuatro personajes con habilidades muy distintas. Puedes cambiar de protagonista en el momento que quieras (algo bastante inusual en este género), y cada uno cuenta con ciertas armas o herramientas específicas para determinados puntos del juego. Exploración, aventuras, enemigos, plataformas, gente con la que hablar, gráficos de lujo y una música excepcional, hacen de Mystical Ninja un cartucho imprescindible.



● Cuando quieras subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente el botón de salto, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990  1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... ¿*Super Mario 2*?



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»







64 DIRECTORIO

TOP GEAR RALLY


SPACO/KEMCO  1 ● 86%



Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.

● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

WETRIX

INFOGRAMES/OCEAN 8.990 6 ● 81%



Un excelente cartucho de puzzles en el que debes dominar los elementos (¡como un dios griego!). Tienes que edificar montañas y crear lagos en un recuadro de tierra. Del cielo caen bolas de fuego que evaporan parte del caudal de tus estanques, bombas que rompen tus muros y hacen que el agua caiga al vacío, hielos que congelan tus pantanos... Casi tan complicado como divertido.

● Haz un montículo de tierra en un lado de la pantalla y utilízalo para explosionar allí las bombas que puedan perjudicarte.

TUROK: DINOSAUR HUNTER


NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990  1 ● 91%



Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.

● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

YOSHI'S STORY


NINTENDO 8.990 4 ● 86%



Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia... Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y... retro.

● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

WCW VS NOW

KONAMI/T-HQ 8.990 6 ● 82%



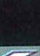
El primer juego de wrestling para N64 (y esperemos que el último). Un cartucho largo, completo y variado, pero tiene poco que ver con los gustos de por aquí... Tipos duros con las caras pintarrajeadas y mallas de colores atizándose con todo lo que tienen a mano durante asaltos interminables. Divertido... si estás solo en una isla desierta con una N64 y no tienes otra cosa.

● Nunca ejecutes un golpe especial si tu Medidor de Espíritu no está de color rojo (aunque es mejor si parpadea la palabra «Special»).

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON 8.990 1 ● 73%

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BLAST CORPS


NINTENDO 9.990  1 ● 88%

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

BUST-A-MOVE 2


NSC/ACCLAIM 9.990  7 ● 85%



¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

EXTREME G


NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990 1 ● %

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN 10.990 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

F1 POLE POSITION

UBI SOFT 12.990 ● 81%

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. F1 PP es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

DARK RIFT

VIC TOKAI 8.990 ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

FIGHTERS DESTINY

INFOGRAMES/IMAGINER 11.990 3 ● 85%

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

DUAL HEROES

SPACO/HUDSON SOFT 9.990 7 ● 65%

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

GT 64



INFOGRAMES/GENKI/OCEAN 9.990 7 ● 86%

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, GT 64 te encantará.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | 64 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

MACE

NSC/ATARI/MIDWAY | 12.990 | 64 | 1 ● 81%

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor beat 'em up de N64 hasta que Fighters Destiny le arrebató la corona.

MADDEN 64

EA | 12.990 | 64 | 2 ● 92%

Como todos los Madden, se trata de un excepcional simulador de fútbol… americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO KART

NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 91%

Como todos los juegos de Nintendo, Mario Kart 64 ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE | 8.990 | 64 | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol… ¡Nos encanta!

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 64 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation… *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos… ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 64 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI | 13.400 | 64 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER | 13.990 | 64 | ● 75%

Superado por NBA Pro y, más tarde, aplastado por NBA Courtside, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA PRO

KONAMI | 9.990 | 64 | 5 ● 65%

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. NBA Courtside es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | 64 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que Madden 64, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 12.990 | 64 | 4 ● 84%

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de Olympic Hockey 98 y Wayne Gretzky's 3D Hockey '98.

PILOTWINGS 64

NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 89%

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

NSC/GT | 8.990 | 64 | 6 ● 79%

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con GoldenEye.

SAN FRANCISCO RUSH

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 14.990 | 64 | 2 ● 87%

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un… ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF EMPIRE

NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | 64 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables… Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

TETRISPHERE

NINTENDO/H2O | 8.990 | 64 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró… pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 64 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT*. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAVE RACE 64

NINTENDO | 9.990 | 64 | 1 ● 90%

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | 64 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios… Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.



Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20 08022
BARCELONA
Tel: (93) 254 12 50
Fax: (93) 254 12 63

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)



GUÍA DE COMPRAS 64



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 - 507 269
24H
servicio urgente a domicilio
BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
19.900
CONSOLA N64 + MANDO
4.990
CONTROL PAD
4.990
CONTROL PAD COLORES
10.990
VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX
11.490
VOLANTE GAMESTER
24.900
CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
8.990
F-1 WORLD GRAND PRIX
8.990
MORTAL KOMBAT 4
CONS.
MISSION: IMPOSSIBLE
YA DISPONIBLE
EXPECT THE IMPOSSIBLE
9.490
ROJA
AMARILLA
VERDE
AZUL
GRIS
3.490
RUMBLE PACK
2.990
MEMORY CARD COLORES
AERO GAUGE 12.490
AEROFIGHTERS ASSAULT 12.990
BANJO - KAZOOIE 9.490
BIO FREAKS CONS.
BUST A MOVE 2 9.490
CRUIS'N WORLD 8.490
DIDDY KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
DUAL HEROES 13.490
EXTREME - G 9.990
FIFA '98 12.490
FRANCIA '98 7.490
G.A.S.P. !! 10.990
GOEMON 64 12.990
GT 64 11.490
IGGY'S RECKIN' BALLS 9.490
ISS 64 7.990
LAMBORGINI 9.490
LYLATWARS 8.990
MARIO KART 64 9.490
NBA COURTSIDE 8.490
NBA PRO 98 12.490
QUAKE 11.490
RAMPAGE WORLD TOUR 11.490
ROBOTRON 64 11.490
SNOWBOARD KIDS 8.490
STARWARS 9.990
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TUROK 9.990
VIRTUAL CHESS 64 11.490
WAVE RACE 64 9.490
W. G. 3D HOCKEY 98 11.490
WETRIX 7.990
WWF WAR ZONE 11.490
YOSHI'S STORY 8.490
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
NUEVA TIENDA
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226



KONAMI
No será que te da miedo
Orense, 34-9ª
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
KONAMI
NINTENDO 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
LICENSED BY Nintendo
PAL VERSION
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
PVP
Recomendado
9.900 Ptas.
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.
NINTENDO 64